昭和59年1月1日発行／通巻12号

ビデオゲームの最新情報満載／アミューズメントライフは遊びの情報誌

Excitingbook for Game Boys

定価550円 NO.13

AM LIFE



◎大特集
興奮のコクピットゲーム大解剖

◎今月の体験ギャル／沙理（歌手）
インターステラーの未来世界に挑戦

新年うきうき号

創刊1周年記念



世界的なブームをまき起したタイトーのスペース・インベーダーの出現は、新しい科学技術が「遊び」の開発に活用される契機となりました。
タイトーは、先端技術を駆使し、人間生活の情緒の世界に的をしぼって、心豊かな未来社会に貢献するために、楽しみの創造をつづけております。

レジャーシステムプランナー タイトー TAITO

株式会社タイトー®
本社　東京都千代田区平河町2丁目5番3号
タイトービル　☎03(264)8611(大代表)〒102
TAITO CORPORATION

アミューズメント・マシンの製造・輸出入・販売・賃貸／屋内外レジャー施設の企画・設計・施工・運営サービス

INTER STELLAR

今月の体験ギャル／沙理(SARI)





ゲームおんち〃沙理〃『インターステラー』のフューチャーワールドに興奮!!

レーザーディスクの臨場感あふれる、三次元コンピュータ・グラフィックスの未来世界が拡がる〃インターステラー〃に、一九六〇年代のリバプール・サウンドをひっさげてデビューした沙理(SARI)がチャレンジ。ゲームおんちとはいうけれど……。

取材／石崎真人
撮影／佐鳥周紀
制作／青春制作
キャスティング／森　輝彦
協力／船井電機㈱
ゲームファンタジアー1

INTER STELLAR

なかなかどーして いっちょうまえの 未来戦士でガンバ





自称ケ理、け
と、テクノテ・ク取材班かくだ
んたのは、池袋北口のケ　フルて続たコスチ
ムファ　タンア、ノグマ　ムのかっわゆいこと　そして、
階から3階まてせん、ケム　から出たスラノとした足の

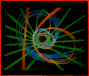
ま　し見と取
材うのを忘れてまし、
そしてそてケムセンタ
に入った小理ちゃんの光て
見えたと　もうヒカ、カ、
目立つ存在ナたのダ
？何てのケムセンタ
かて？そーやあ、
ナイのインタステラ
かトテと理ちゃんを待て
るからなのダ

ケおんちたろうが何たろ
うすにケム狂してま
のかこのへ　これて何人
ム狂・歌手組かてきた
とフフフ
わと、そんなことより　ケ
やケムしゃ
クヒトタイプの中ても、
ひときわ目立つ少理ちゃんと
同じャインタステラの
豪華ノト・坐てさそく
ムスタト
かし、ホこ理ちゃ
んはケムおんちらし坐って
も何か何たかわからな様子
えっ少理この辺から親
密感か増して来て、ちゃんか
告
仲間

イ、ーダーが流行てる
ときにも、二百円分しかや
ことがなの
てんたから無理もな
てイストラクョノを買
て出たのか、ナイの海老根
さん　と場近て操作
説明してるのを見て
かメラても、ク
て取材続行
おとやかに坐てレイ開
始た中央の操縦桿を左手て握
りしめて右手の人差指てレ
ザボタを　初め
のわは、スフク
か上手なのか、向かてくる
敵をトトコ撃ち落とてる
たんたん敵か入て来て画
面の動きに合わせて体を左右に
かたむけりて、早も未来戦
士かてきあかまったの
一体感かあ色もきれ
て興奮してまそう
ても、ちょと恐い気もしたわ
とやら、女戦士なき
みた蟹望された気分を味わっ
うなれは、ケム

インターステラーの 興奮的な遊び方

ン腰をお
し
よ！操縦桿のかヒ
を握り敵をひき
て　カの発射ボ
を押すの！
三連発のサカをま
使て向かてる敵を
ト撃破よ
地上の基地や戦車は、
爆弾て破壊ナ飛行物体より
地上の敵をる方か得点
か高い　を　ま
て発射ボタを使しわ



まか間にな
敵を撃破すれは高得
るナメ撃ちな
を使えば得点
タも隠され
みナ
ま大型画面て
かきよなれ
マ
空間かキなる

インターステラーでおんち返上

ゲーム狂の輪の一員になった沙理の次なるチャレンジは、サイバーオリンピック。シグマの常連のSクンがインストラクターを兼ねてSARIリンピック開会ってところ。

か細い沙理には、ボタンの連続押しはちょっと無理みたいでSクンの一人舞台。

続いてセンジョウに戦場を移すと、意外や意外、再び女戦士になりきってビシバシ 敵弾を避けきれずにやられてしまうとプッとふくれるひとコマも（これがまたカワユイ）

シグマと来たらビンゴってわけで、フロア奥のビンゴコーナーでプレイ。こっちのほうは、いくらやってもビンゴ成立せずでチョン

最後はおアソビでコンピュータスロットゲームのコーナーへ。ン？ し、し、実はこれが一番いい成績だったのですヨ。でも本誌の性格上このコーナーでの沙理の様子はカット とってもずあんねーん。













インタビューコーナー

十二才のときに、リバプール・サウンドに目覚め、十五で渡英し、ハダでリバプール・サウンドを勉強し、現代風にアレンジしたLPでデビューした沙理。一九六〇年代サウンドがやってきた。



——沙理ちゃんは、十五のときにイギリス行ったというけど、たったひとりで？

沙理　どうしても、リバプール・サウンドを身体で感じたかったんで、ロンドンのおばさんのところへ、ホームステイという形で行ったんです。

ただ行くというんじゃ親が猛反対ですからね。

友だちの家からおばさんに電話したりして、大変でした……。

——中学を卒業してから？

沙理　ええ、ロンドンには　年間いました。帰って来て、1年遅れて高校に入って、　月に卒業の予定です。

——一しキロって、ちょっと細すぎるんじゃない？

沙理　前は四十　キロあったんですけどね。……でも、これでもスポーツギャルなんですよ。

——そうは見えないよ　何か無趣味って感じで……。

沙理　（ちょっとプンとして）テニス、スキー、バレーボールに、シンクロナイズドスイミングもやってたんです。

・年中、陽に焼けてまっ黒でした。今でも黒いでしょ。

——いやー、魅力的だよ。ところで好きな物は何かある？

沙理　もんじゃ焼きですね。それも、浅草のじゃなくて、月島のが好きなんです

——音楽はリバプール、食べ物はもんじゃ焼きってとりあわせがおもしろいね。（といいつつ、話は食べ物へと移ってしまったのだ……）

沙理（SARI）
一九六四年二月十二日生まれ。東京都出身。A型。十九才。ビートルズに影響され、キンクスに狂ってる。シングル"ウォーク・イン・ザ・ルーム"が1月21日発売の予定。

ゲームファンタジア・シグマ1／豊島区西池袋1 33-8 ☎03 985 3573

GAME SCREEN

●ゼガ・レグルス●
セガ

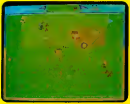


●バスター●
セサミ・ジャパン・コーポレーション





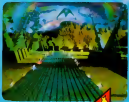
●リブル・ラブル●
ナムコ



●TX－1●
辰巳電子工業



●スターブレイザー●
セガ











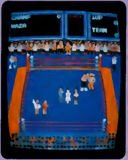
ニュー
ビデオ ゲーム
スクリーン

NEW VIDEO

●エキサイティングローラー●
タイト



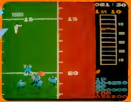
●ザ・ビッグ・プロレスリング●



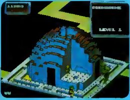
●バーディ●
ママ・トップ

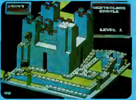


●10ヤードファイト●
アイレム



●クリスタル・キャッスル●
アタリ・ファー・イースト・ジャパン









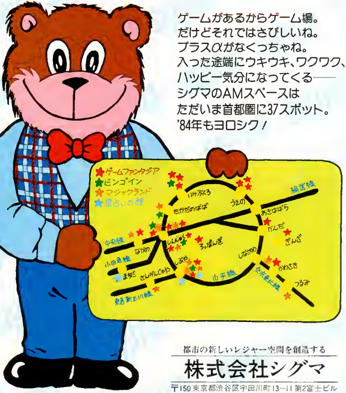




TEHKAN 株式会社 テーカン
本　社　東京都千代田区神田東松下町41 〒101 TEL(03)256-0371㈹
営業本部企画課　東京都墨田区吾妻橋2-1-13 TEL(03)624-3101㈹

いつも、ハッピー気分で

ゲームがあるからゲーム場。
だけどそれではさびしいね。
プラスαがなくっちゃね。
入った途端にウキウキ、ワクワク、
ハッピー気分になってくる――
シグマのAMスペースは
ただいま首都圏に37スポット。
'84年もヨロシク！



都市の新しいレジャー空間を創造する

株式会社シグマ

〒150 東京都渋谷区宇田川町13―11 第2富士ビル
Tel (03)496－5221

PART 2 ビデオゲーム アイデア大賞 当選者発表

★多数のご応募ありがとうございました。今後もシグマは、プレイヤーの立場に立ったマシンづくりを目ざします。

大　賞	杉村博章さま(徳島県)	賞品：パソコンテレビXi(シャープ)
特別賞	藤原政盛さま(青森県)	賞品：PC6001 カセット付(NEC)
シグマ賞	伏木正一さま(富山県)	賞品：M－5(ソード)
	石本貴久さま(大分県)	〃
アイデア賞	山下歩行さま(岡山県)	賞品：ボイスノート(セイコー)
	高野　稔さま(東京都)	〃
	土門浩二さま(山形県)	〃



豊かさを演出する、電子技術の

DECO データイースト 株式会社

本社 〒167 東京都杉並区上荻2−31−12 ピース荻窪 ☎(03)392-4151
研究所 〒167 東京都杉並区南荻窪4-41 10データイーストビル ☎(03)331-5441
名古屋営業所 〒464 名古屋市千種区春岡通り8−28 ☎(052)762 5222
大阪営業所 〒552 大阪市港区弁天5 10−23 ☎(06)573 2511
福岡営業所 〒816 福岡市博多区東光寺町1−2−2 前田ビル ☎(092)474 0120
株式会社デコ・札幌 〒064 札幌市中央区南二十一条西十二丁目879-15 ☎(011)562 2415代



青ユニコーンの撃退法！

今回は赤ユニコーンの3倍得点できる青ユニコーンの上手な出し方、やっつけ方の紹介です。

青ユニコーンはどうしたら出てくるか

⑴ユニコーンが残り一匹になってから25秒経過すると青ユニコーンに変身します。（1～11パターンの場合）
⑵緑ユニコーンをハンマーで叩き落したとき、青ユニコーンに変身します。
⑶9画面以降は最初から出てきます。
このうち⑵⑶は一匹のみなので落ちついてやっつけよう。

残り1匹が変身した時の上手なやっつけ方

⑴1～2パターンの青ユニコーンは動きがのろく簡単にブロックと一緒に落せるので、最上段の［アイコン］を取ったあと、ユニコーンを1匹だけ残しておき、5段落しができるように仕掛けを万全にしておく。青ユニコーンに変身後、Mr Do！を上手に操作して、青ユニコーンを最上段におびき寄せブロックと一緒に叩き落そう。
⑵3パターン以降は［アイコン］を取る時点で、ユニコーンを一匹だけにしておく。［アイコン］を取ったあと、エクストラモンスターはMr Do！から離れていくので、その間に仕掛けをつくっておこう。
⑶仕掛け方としてはMr Do！を上手に操作し、青ユニコーンに変身後も2匹一緒においかけてくるようにする。その通路途中にブロックを落しておき通りかかった時に一発必中。2匹同時にやっつけるのがコツです。この方法でやれば4匹までは大丈夫。
⑷もうひとつのポイントは、変身直後の青ユニコーンは動きが比較的ゆっくりだということ。このスキを狙って上からブロックを落してやっつける。青ユニコーンは加速度的に動きが速くなるので早めにやっつけよう。
⑸［アイコン］ブロックを使うのも有効。ただし、青ユニコーンはブロックの間からすぐぬけ出してしまうので、早めに落すこと。
ざっと、こんな具合だ。これをマスターすれば青ユニコーンもこわくない。逆に高得点をあげる絶好のチャンスだ！　10万点ぐらいは軽い。

さあ、さっそく青ユニコーンをやっつけよう〃



Mr. Do! ミスター・ドゥ対ユニコーン VS UNICORNS™

UNIVERSAL® ユニバーサル販売株式会社
株式会社ユニバーサル
本　社　〒103 東京都中央区日本橋堀留町1－7－7　☎(03) 661-0330(代)


チャンピオンをめざせ！
ハイパー・オリンピックビデオゲーム大会
Games of the
XXIIIrd Olympiad
Los Angeles 1984
爆発的な人気を集めている
スポーツビデオゲーム、ハイパー・オリンピック。
もうプレイ方法はマスターしたかな。
いま、そのハイパー・オリンピックで
チャンピオンシップを行っている。
君も、ぜひチャレンジしてほしい
決勝大会
東京・靖国九段南ヒル
59年2月12日
予選大会
東京・靖国九段南ヒル
大阪・阪神ホテル
59年2月11日(土)
地方大会
全国の大会参加店
12月10日(土)〜59年1月31日(火)
第23回 ロサンゼルス
オリンピック大会ご招待
© 1980 L.A. Olympic Committee
VIDEO GAMES
HYPER OLYMPIC
ハイパー・オリンピック
地方大会
近くのお店で気軽にトライ
街のチャンピオンになって、
パソコンを当てよう。
会場/全国の参加店
期間/58年12月10日〜59年1月31日
●最寄りの大会参加店で、誰でもトライできます。
●期間中の、各店でのハイスコアベスト10に、もれなくオリジナルトロフィー・楯・ポスターを贈呈。
●さらに、全国の大会参加店ベスト10を集計して、抽選で10名様にパソコンなどの豪華賞品をプレゼントします。
全国大会
全国の仲間にチャレンジして、
ロサンゼルスオリンピックに行こう。
会場/東京・靖国九段南ヒル
大阪・阪神ホテル 翡翠の間
日時/59年2月11日 午前9時〜10時受付
●大会参加店発行の登録カード(ハイスコアと証認印を記入・押印したもの)を、当日会場に持参すれば、誰でもチャレンジできます。参加料は無料です。
●6種目の総合スコアを競っていただき、ベスト25(両地区合計50名)に決勝大会に出場いただきます。
※決勝大会は、2月12日東京で開催。優勝および準優勝の方を、ロサンゼルスオリンピックにご招待します。また、上位入賞者にも豪華賞品をさしあげます。
※なお、決勝大会ベスト3に入られた方は、全米ベスト3との計6名による「ワールドチャンピオン大会」(東京で開催)にもご出場していただきます。詳しくは後日発表いたします。
※詳しくは 最寄りの「ハイパー・オリンピックビデオゲーム大会参加店」のポスターのあるゲームセンターでおたずねください。
Konami®
コナミ株式会社
本社
〒102 東京都千代田区九段南2丁目3−14
TEL 03 262 9111(代)
大阪営業所
TEL 06−331 2211(代)

AM特製トレーナー

AMUSEMENT LIFE がきみにおくる キャラクター商品の 第1弾!!

今人気大爆発のあみゅうトレーナーで
今日もみんなで Joyful Today

特価4300円

サイズ S胸幅47 身丈63 行丈76
M胸幅49 身丈65 行丈78
L胸幅53 身丈67 行丈80

特価4300円



商品Ⓐ色➡白・黄

商品Ⓑ色➡白・黄

注文方法

上記の品物をご希望の方は合計金額分の為替か現金書留、または切手を注文書といっしょに送ってください。
小包料金を加えてください。

あて先　〒162 東京都新宿区下宮比町十五番地924
G-9AM 係
お問い合わせは　東京 (03)267－3235

小包料金	
400円	東京都23区内
500円	その他の地域
650円	青森・秋田・岩手・福井・京都・奈良・和歌山・兵庫・大阪・鳥取・岡山・島根・広島・四国
800円	北海道・山口・九州・沖縄

注文書

〒□□□-□□ 住所			合計金額￥
氏名	サイズ	色	品物の記号を記入 ○　○

他の用紙でも結構ですがペンでハッキリ書いてください。



IT'S A REAL SPACE BATTLE "INTER STELLAR"

INTER STELLAR

Laser Fantasy

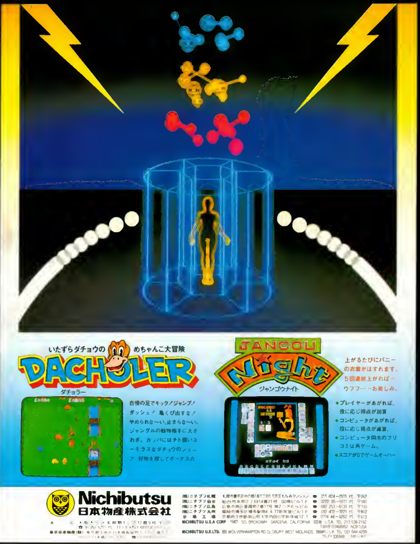
ついに僕たちが待ちに待っていたゲームが登場した。スターウォーズや、トロンのような画面でスペース・ゲームを経験したいというのは、永い間の僕たちゲーム少年の夢。
"INTER STELLAR"、僕たちゲーム少年の夢をかなえてくれた。リアル・スペース・バトル・ゲーム。本格的なコンピュータ・グラフィックスの導入と、数々の幻想的な特撮場面。そこで繰り広げられる敵スペース・シップとの死闘は、今までのテレビ・ゲームの常識をくつがえすほどの大迫力。目的地の謎の惑星に到着できた君は、真の宇宙戦士だ!!
さあ、君のスペース・シップの出発時間は、間近にせまってきた。
Three, Two, One, Zero!!
未知の世界への旅立ちが始まる。

FUNAI

●製造元
船井電機グループ　大東音響株式会社
大阪府大東市中垣内7-627

●販売元
株式会社フナイ
大阪市浪速区元町1-5-7 難波プラザビル401
TEL. 06-648-1272 FAX.06-647-5217

●東京営業所
サニーレジャーシステム株式会社
東京都千代田区神田多町2-4 チダヒル5F
TEL..03 254 5614 FAX. 03-256-3877



いたずらダチョウの めちゃんこ大冒険
DACHOLER
ダチョラー
自慢の足でキック!ジャンプ!
ダッシュ! 亀くび出すな!
やめられな〜い、止まらな〜い。
ジャングルの動物相手に大さわぎ。カバにはチト弱いユーモラスなダチョウのノューア 好物を探してボーナス点
JANGOU Night
ジャンゴウナイト
上がるたびにバニーの衣裳がはすれます。5回連続上がれば…ウフフ…お楽しみ。
●プレイヤーがあがれば、役に応じ得点が加算
●コンピュータがあがれば、役に応じ得点が減算。
●コンピュータ同志のフリコミは再ゲーム。
●スコアが0でゲームオーバー
Nichibutsu
日本物産株式会社
(株)ニチブツ札幌 札幌市豊平区中の島1条7丁目1 1京王もなみマンション ☎ 011 824−2571 代 〒062
(株)ニチブツ仙台 仙台市本町2 丁目14番21号 国興ビル1F ☎ 0222 65−5571 代 〒980
(株)ニチブツ広島 広島市南区金屋町2番17号 第2つかむらビル ☎ 082 253−6131 代 〒730
(株)ニチブツ九州 福岡市博多区博多駅南4 4 17新栄館ビル1F ☎ 092 472−7221 代 〒812
京都工場 京都府久世郡御山町大字市田小字新珠城12 1 ☎ 0774 44−6262 代 〒613
NICHIBUTSU U.S.A CORP 15407 SO. BROADWAY GARDENA, CALIFORNIA 90248 U.S.A TEL 213 538-2162
TWX910346952 NCBTUSA
NICHIBUTSU U.K.LTD. WOLVERHAMPTON RD OLDBURY WEST MIDLANDS. U.K. TEL 021 544-4299
TELEX 336948







AM LIFE

アミューズメントライフ

情報局のお知らせ

特報



AMライフでは、ビデオゲームをより楽しく遊べるものにするため、アーケードゲーム、パソコンのハード及びソフト、ゲーム機など、あらゆる種類のクレームを受付けると共に、それらを読者とメーカー、それにAMライフのスタッフで考え、見つめながら誌上で発表して行きたいと思います。

パソコンのソフト等にしても、ここ1〜2年の間に急速に多種多様のものが発売されるようになり、それらがすべて、良質かつ良心的なものとはいえないのが現状です。にもかかわらず、ほとんどが野ばなしの状態で売られ、ひどいものは使用することすらできないものまであります。価格が高いだけに、こんなものを買わされるほうとしてはたまりません。

ゲームセンターのアーケード・ビデオゲーム等についても、改良点、その他遊ぶ側から希望することなどをどんどんお送りください。

パソコンなどについても、使用説明書等のクレームほか、とにかく何でも受けつけていくつもりです。

――これは、みんなでビデオゲームをより楽しく遊ぶための方法として、AMライフができる1つの役割りだと考えます。

このコーナーへおたよりをくれた方は、今後、AMライフの特別読者モニターとしての会員証を送ります。

◇あて先
㈱アミューズメントライフ情報局係
〒162 東京都新宿区下宮比町15—924


エキサイティング サッカー
EXCITING SOCCER T.M.
ディフェンスをぬって決めろ、シュートの嵐
白熱の攻防戦!!
ついに新登場／限りなく実戦に近い迫力満点のサッカーゲーム。まず好きな国のチームを選んでキックオフ。攻めて守って、インゴールすればチアガールが可愛いく踊りだしちゃう。また試合に勝てば国歌吹奏とくるから、まさに気分は最高。さあ、その勢いで第2試合に挑戦だ!!
キック オフ
シュート
エキサイティング・サッカー必勝法
ドリブルよりもパスをうまく使え
敵のスライディングに気をつけろ／味方にうまくパス て、チームプレーで攻めろ！
パスのレバー操作はすばやく、正確に
スを送る相手を正確に決めることが勝負のポイント。 をうまく受けるには、レバーをニュートラルに て、誤動作しないこと。
シュートはタイミングよく
キーパ から矢印が離れた瞬間をねらえ／しかしすばやくやらないと敵にボールをとられるぞ.
スライディングは慎重に
敵がライン近くにいる時、スライディング・タックルすると、ラインを割って、敵の ローインになってしまうぞ／
ボールをとりかえすことばかり考えるな
ゴール近くへ攻められた時、ボールばかり追いかけていると、キーパーがはなれて ゴールが空 て まうぞ キー ーの操作をうまくして
ALPHA
アルファ電子株式会社
●いま、ソフト・ハード技術者募集中です。
〒362 埼玉県上尾市愛宕1-16-9 TEL.0487(75)2412(代表)

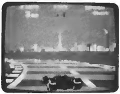


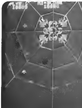
走るか パスするか 君の判断で10ヤードゲイン！
新製品
GO GOタッチダウン！
AMERICAN FOOTBALL
10-YARD FIGHT
アメリカンフットボール－10ヤードファイト
タックルをつぶせ！
レバーをガチャガチャすばやく動かし、タックルをふりきれ！動かす速さとタイミングが決め手！
前パスレシーバーボタンをうまく使え！
攻撃スタート時、前パスレシーバースタートボタンで好きなところからパスレシーバーを前進させることができます
男の熱い体とクールな頭脳がぶつかりあう もっとも磨き抜かれたスポーツ、アメリカンフットボールがゲームになった!!
レバー操作で
タックルをぶっとばせ!!
君はオフェンス（攻撃側）を率いて、できるだけ前へ進め。だが、ディフェンス（守備側）のフォーメーション数、なんと183種類。ハイスクールクラスからスタートし、カレッジ、プロ、スーパーと2パターンごとにレベルアップ。戦況を冷静かつ敏速に判断し、ゴールへ突進しろ。
観客やキュートなチアガールが君を応援している。
©1983 IREM
irem アイレム株式会社
本　　社／大阪府松原市西大塚1丁目3番29号(〒580)　☎0723(32)4754(総務)
販売本部／大阪市北区西天満1丁目7-4協和中之島ビル(〒530)　☎06(312)1300代
東京販売／東京都千代田区猿楽町1丁目5-1豊島屋本店ビル(〒101)　☎03(295)5951代

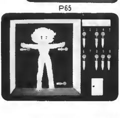
AM LIFE NO.13 アミューズメントライフ

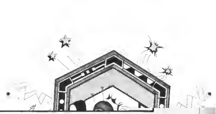
CONTENTS
JAN.1984
表紙イラスト/藤居正彦


P18


P22


P49


P65



ファンが多いように、ひと味違ったゲーム展開が楽しめるので、
のゲームの人気も高い。昔のエレメカ（エレクトロニクスメカニ
発展したコクピットゲームは、今、レーザーディスクやＣＧ（コ
ィック）の採用で、かなり実体験に近いシミュレートが可能とな

現役で活躍中のコクピットゲームがズラリ!!

最新のレーザーディスクものから、かなり古いゲームまで、現在ゲームセンターで活躍中のコクピットタイプが大集合。新機種ラッシュに押されはするものの、セガ・ターボやタイトー・グランドチャンピオンなどのスタンダードなゲームも、なかなかどうして人気ものなのである。

◆（タイトー）レーザーグランプリ

ホンモノ指向で迫った、レーザーディスク使用のレーシングゲームはタイトーの意欲作。

テーブルゲームにフ
コクピットタイプの
カル）ゲームから発
ンピュータグラフィ
っている。

富士スピードウェイを〝もしプロレーサーが走るなら、こんなぐあいに走りますよ〟というのを狙った実写の迫力は満点。コクピットもＦ－１レーシングカーのスタイルに近く、トップレーサーの気分も充分味わえる。

ホンモノ指向は、いろんなところに見ることができる。

まずシフトレバー。ニュートラル、ＨＩ、ＬＯの三種類があるのは、ドライビングゲームでは初めて。レーシングカーにはオートマチックがないのだからということと、スタート時にニュートラルで回転数をあげ、いスタートをきるという点で採用してある。

ヘアピンカーブも同様だ。プロテクニック並みに、ヘアピンの手前でまわり込んで、シフトダウンしながら走らないと衝突してしまう。
コースも、まんま富士スピードウェイの実写だし、走りは生沢徹と、とにかくレーサー気分でコクピットにおさまることができるのだ。
〈遊び方〉
コインを投入し、イグニッションキーをひねってエンジン始動だ。





画面面の〝GO〟の合図で、ローにシフトをブチ込んでアクセルペダルをめいっぱい踏み込む。
レースはドラッグ→トライアル→GP→スパーク→ファンタスティックと五種類があり、設定されたラップタイム以内で走行すれば次のレースの出場権が得られる（GPまでは、ラップに関係なくプレイできる）。
ドラッグレースでゼロヨンレースを、トライアルレースではスタートポジションを競い、GPで他車とのかけひきに緊張、実写プラスCGで時速四百㎞のド迫力のスパークレースに勝ち抜き、栄光のファンタスティックロードを突っ走るファンタスティックレースを体験しよう。

■なぜレーザーディスク？■

レーザーディスクは、パイオニア製を使用している。VHDでは、駄目なのだそうだ。
レーザーの場合は再生部分が反射鏡で、VHDはオーディオのプレイヤーと同じようなアーム式となっている。情報をディスクのいろんな場所から瞬時に呼び出すにはアーム式は時間がかかりすぎるのだ。
ゲームで使うとなると、反射鏡を少し動かすだけで、目的の情報の収まっている場所が探し出せるレーザーの方が実用的ということだ。
しかし、それでもブラックフレーム（何も映らない画面）が出てしまう。それをカバーするため、新しく画面を出して二重の処置をしている。
レーザーディスクのアクセスランダムの利点を利用しているのが、レーザーグランプリなのだ。

▼レーザーグランプリ裏話▲

実写使用のため、一番苦労したのは撮影なのだそうだ。
丸一日、富士スピードウェイを借り切っての撮影は、午前中の天気は上々だったのに、午後からは曇ってきて、雨まで降り出しそうになってきたというのだから無理もない。
ふつうなら、順延するところだが、雨の多い季節のこと、この一日をのがしたら、あと一カ月は撮影ができないだろうとの天気予報会社の情報もあって、四苦八苦しながら敢行となった。
それに、画面上の問題がひとつ。
レース中継などで富士スピードウェイを見たことのある読者なら気がつくと思うが、レーザーグランプリのセンターラインがそれ。
実際のコースにはセンターラインは存在しないのだ。しかしゲーム画面で走行するためには、センターラインがないと、どこを走っていいかわからない。
そこで、前代未聞の作業が行なわれたのだ。撮影するコース上に、センターラインをひとつひとつ置いて行くという、何とも大変な作業だった。
一周に費したのが、天気の良かった午前中というのだから皮肉なもの。
そして撮影。撮影用の車の前にテーブルをとりつけ、16ミリをセットして、十五㎞のスピードでコースを一周。
ここでもトラブルが……。
カメラのブレがひどくて困ったが、撮り直しとなると、日程の都合上、何カ月か先のことになりそうなので、しかたなく、多少ブレがあっても採用することになったという。
画面が見にくい理由はここにあったのだ。
で、このゲームの製作費は何とン億円とか。ゼヒともヒットさせなければモトがとれないというわけだ。

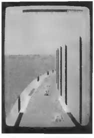


◆セガ・ターボ
(セガ)

3D効果が感覚をちょっぴり狂わせるので、難しさもちょっぴりのレーシングゲーム。

道のむこうに道があり、海岸通りを走るにも注意が必要だ。
スタート時に、LDからアクセルを踏んで車をスタートさせ、HIにシフトアップして加速しながら、できるだけ走行距離を伸ばそう。
画面上に残り時間が表示され







る。タイムが0になるまでに、三十台以上のライバル車を抜くとEXTENDED PLAYの表示が出て、プレイ時間が延長される。

また、画面上に、追い抜いた車の台数表示がされるので参考にしよう。しかし、追い抜かれたら一台ずつ減算されるのでご用心。

画面上にイエローフラッグが振られたら、緊急車が接近中なので、スピードを落とすこと。

追い抜き台数がボーナス点となるので、なるべく多くライバルを抜き、走行距離も延ばすのだ。ただし、規定の三十台を抜くことができない場合は、むなしくGAME OVERとなってしまう。

サウンドは、コクピットもふるえる四チャンネル・ダイナミックサウンド。レーサー気分はいやがうえにも高まってくる。

スターブレイザー (セガ)

セガ待望の、レーザーディスクゲームの第二弾。アストロンベルトでの問題点を解消している点で評価は大。

——事件発生！ スペースシップはただちに発進せよ！——

とスペースシップがスクランブルし、宇宙都市の谷間や地下ハイウェイなどで戦闘機との追撃戦をくりひろげ、飛行場で攻防戦を、岩山、海、コロナ、宇宙へと壮大なスペースバトルが展開する。

行きつくところは、異次元空間のむこうの敵母船。キミは母船に遭遇することができるだろうか。

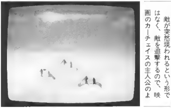
超現実的映像を創り出したスキャニメイトシステムに拍手！

▼スターブレイザー裏話▲

リアルな画面を創り出すためのセット作りに苦労の連続。アストロンベルトでのセット作り技術を活かして、新しいセットを作った労作を使っての実写が見もの。

特殊撮影は、アストロンベルトの地蔵撮りで活躍したシュノーケルカメラが今回も大活躍。スターウォーズ並みの画面が広がる。

映像をソフトにするため、実写プラスCGという手法で、鮮烈なイメージがあふれている。



背景のビルや戦艦はオリジナルデザインが光っている。当然のことだが、ビルや街、基地はすべて模型。そのため、ゲームの完成後、戦艦や飛行機を譲ってほしいなどとの申し込みが殺倒し困ったそうだ。

■実践的遊び方■

前作アストロンベルトとは少し趣きが違っているのが、第二作目への配慮のあらわれといったところ。

敵が突然現われるという形ではなく、敵を追撃するので、映画のカーチェイスの主人公のような気分を味わうことができる。

攻略の方法としては、敵を早く見つけることだ。早く見つけて敵を撃破し、次の敵を追いかけるというパターンに徹することが必要。

腕が上がるにつれ、どんどんおもしろくなってくるリアルゲームだ。

パターンは全部で六シーン。六シーンのミックスが画面に出てくるので、ひとつとして同じ絵は映らない。しかし、どこかで見たという程度の絵はありうるけれど……。

宇宙都市のポリスマンの気分に大いにひたりながらゲームを楽しもう。



◆（フナイ）インターステラー

レーザーディスク&コンピュータグラフィックスで、色彩豊かなシミュレーションタイプのスペース・ウォーゲームが始まった。



――荒涼とした宇宙の砂漠、光り輝く氷の惑星、幻想的なオーラー空間、無数に迫りくる侵略者たちのスペースシップ…迫力、緊迫感、恐怖など、今までの映像では見ることのできない三次元CG。エレクトロニクスがゲームの歴史を変えようとしている。

■夢とロマンにひたる遊び方■

基本的には、敵が向かってくるようにセットしてある。つまり、プレイヤー機が右へ移動すれば右へ、左なら左へ向かってくるのだ。

攻撃のコツはなるべくひきつけておいて、レーザーガンでしとめることだ。

機のコントロールは、コクピット中央の操縦悍。操縦悍の操作によって、画面はリアルタイムに変化する。ちょうど飛行機からの撮影のように、映像が斜めになったりするので、乗り物に弱いプレイヤーは酔いどめの薬でも飲んどいたほうが無難？

敵を攻撃するには、左右に二つずつある発射ボタンを押せばいい。右きき、左ききどちらでも不自由なくプレイできる配慮がうれしい。

飛行してくる敵は手前のレーザーガンボタンに限る。三連発でチャージしては三連発という射撃パターンがあるので、三発を撃ち終わったときに接近戦で撃墜されてしまわないように撃つことが大切だ。

できれば、二連射したら少し間かくを置いて三発目を撃つようにしよう。そうすれば、三発目が敵に当たると連射が可能となるのだ。

要するに、連続的に撃って、敵をひきつけておいて再び撃つことをくり返せば、ほぼフルオートで使えるということだ。

もうひとつのボタンはバーン爆弾だ。空中の敵よりも、地上の基地や戦車を撃破するのに向いている。

得点も高いので、集中的に地上の敵をやっつければ高得点につながる。

インターステラーは、ゲーム終了まで約五〇分かかるが、一シーンから四シーンの間にボーナス得点のチャンスがかくされている。

一～四シーンまでに撃破した数が仮りに四〇機とすれば、四〇×百で四千点が得点になるというわけだ。このシーンの間になるべく多く敵を撃破すれば得点はグンと伸びることになる。

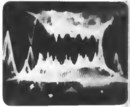
しかし、このゲーム、逃げる気になれば逃げ切れるのだが、画面は進んでも点数はほとんど伸びないという結果となってしまう。ま、どちらをとるかは、その時の気分次第だが……。

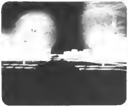
〈必殺ナナメ撃ち〉

得点をかせげるパターンを逃がさないことだ。

普通の攻撃は、二列四機の編隊で飛んでくる敵機が、このパターンのときは、四機が一列でやってくるのだ。

そのときに使う技法がナナメ撃ち。あまり動かずに撃つというのが前提となる。操縦悍を横ともう一段階クラッチを入れるとナナメ撃ちの体勢に入ることができる。





敵の動きは二つのパターンとなっている。中には難しいのがあり、簡単なものもあるということだ。

始めは飛行機が飛んでくるたけなのだが、順を追うにつれて敵機も弾を撃つようになる。

そのうちに戦車が攻撃してきたり、基地からも弾が飛んでくるといったぐあいだ。

▼インターステラー裏話▲

船井電機は、もともと電気メーカーだ。インターステラーはそのフナイがAM業界の仲間入り第一号機ということになる。

レーザーディスクを使った画面作りにおいて、他のメーカーと同様に、苦労した点は実写にするかCGにするかだった。

実写ではリアルすぎて、プレイヤー側との間が離れてしまうだろうとの意見で、コンピュータグラフィックをかぶせた現在の形に落ちついたのだ。

電機メーカーならではの発想によるシミュレーション未来戦争ゲームでビデオゲームが変わる。

◆（タイトー）グランドチャンピオン

4チャンネルシステムで、より臨場感に満ちた大迫力のドライビングゲーム。

■いっちょうまえの遊び方■

コインを入れ、エンジンキーを回わすのが、ちょっと凝っているところ。



ランプが青になると、GOサインが出てスタートだ。シフトレバーをLOからHIにアップしてスピードを上げよう。

途中で他車にぶつかったり、側壁に衝突すると自動的にピットイン。修理のためにタイムロスが生じてしまう。

走行中、コースが変化するごとに、画面上部に自分の車の順位がRANKとして表示される。一位から六位までに入賞すると次のレースへの参加ができるというわけだ。

コースには難関がいっぱい。雨が降ってくると左右にスリップするし、落雷に当たると跳ねとばされるので注意が必要だ。

TIMEが〝00〟になるか六位までに入賞できなければGAME OVER。

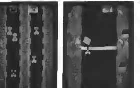
■グラチャンの特徴■

ハイスコアを目指し、ロボットカーと競い合う、平面＋3Dタイプのドライブゲームだ。発表から三年も経っているが、今なお人気の衰えない名機。

雨、落雷、トンネル、橋、S字、霧とコースにはアクシデントがたくさん待ちうけている。ハイテクの名ドライバーでさえもクラッシュの連続という難コース。ピットイン心至となってタイムロスしないよう、慎重なコントロールが肝心だ。

ピットイン中とゴールに近づいた時に、画面の右側にレーダーが表示され、各ゲームごとに一着でゴールインすると、表彰台に登ることもできる。

4チャンネルシステムで爆音などの効果音は抜群。画面とサウンドでレースのダイゴ味が満喫できる。



◆TX-1

（辰巳電子工業）

コクピットに広がりが大迫力の三画面マルチスクリーンにおもわず陶酔。

ビデオゲーム機で初めて、20インチカラーモニターを三台使用した画期的なドライビングゲームだ。

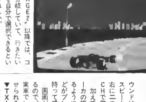
センターに一台、左右に各一台を、三台が横に並んだマルチスクリーンは、連続的かつ立体的映像を構成するとともに、シートに坐ったプレイヤーの視界を全てカバーできるように、ワイドで臨場感あふれるものとなっている。

すばらしい画面展開、アニメーションの色彩がくり広げる世界各地のレーシングコースが設定され、レースシーンもグリーン、砂漠、海、雪景色、夜の街とさまざま。今までにないレースの世界がキミを魅了する。

〈TX-1 インフォメーション〉

〝STAGE1〟からスタートしてゴールするまで、五つのステージがある。

いずれも、各ステージの終わりに設けてある〝CHECK POINT〟を、決められた時間内に通過すれば、プレイの時間が延長され、次のステージにチャレンジできる。



〝STAGE2〟以降では、コースが分岐していて、行きたいコースを自分で選択できるというのがうれしい。

どのコースを選んでも、アクセル、ブレーキ、シフトの切り換えなどの高度なテクニックを駆使しなければ、次のステージには進めない。

また、コースによっても難易度（カーブの数など）、コースの背景（夜景、砂漠など）、コースの設定が全て異なる。

つまり、遊び方のバリエーションが豊富だということだ。

例えば、同一コースでのレコード更新に賭けるのもいいし、どんどん他のコースにチャレンジして走破していくのもいいといった具合いで、今までにない楽しみ方ができるのが特長だ。

〝STAGE4〟〝STAGE5〟は〝GRAND-PRIX STAGE〟となっていて、世界八カ国の国名のついたレーシングコースを走行するのだ。

どのコースも、各国の特徴を取り入れた、個性豊かな設定となっている。



臨場感あふれるレーシングサウンドは、前と後ろに大口径のスピーカを取りつけ、さらに左右に二つのスピーカを配した4CHで作り出されている。

加えて、座席後部では、スピーカの振動を直接シートに伝えるように設計し、エンジン音などがプレイヤーに、より迫力を持って感じられる。

画面が横に広がりを持っているので、より3D効果が表われ、実車でレースしている気分にさせられる。

▼TX-1裏話▲

企画から仕様決定までの間の苦労が一番。レーシングコースにも何度も足を運び、どしゃ降りの中で、ほとんど道らしいもののないコースの周辺を歩き回わったりで、スタッフ全員が泥んこずぶ濡れということもしばしば。美しい画面に隠されたエピソードだ。

設計、開発の段階に移っても、時間の制約などから、全員昼も夜もない生活が続き、開発ツールのほうが人間より先に音をあげてしまったことも。



◆スター・ウォーズ（アタリ）

ヒット映画をゲームにした、アタリの一番の自信作。

具奮のアメリカン・ゲームはなかなかのシロモノ。スター・ウォーズのジョージ・ルーカスの承認によるもので、画面から筐体に至るまで、ルーカスの承認済みという話題もある。

ゲームはスター・ウォーズそのもの。ルークが登場し、デススターがその舞台となっている。コクピットも、ちょっと変わったスタイルをしていて、シートに腰をおろすと、ルーク・スカイウォーカーの気分になれそうだ。

正面のモニターは、XYモニターが採用されていて、瞬間的な動きがすばやくフォローされるようになっている。

このモニターは、大型コンピュータのカラーモニターに使用されているものと同じなのだ。

また、カスタムチップ－Cと呼ばれる、サブ的なチップを作り、三次元映像を瞬時に計算し、高速で動くことができる点が目新しい。

サウンドは、BGMとボイスシンセサイザーを併用している。ボイスシンセサイザーはデジタルから作った合成音が特徴だ。

プレイヤーの頼みの綱、操縦桿には、NASAが使っているフライト・コントローラがとりつけてある。ターゲットに対して、自然にスコープが合うようになっているというスグレものなのだ。

■緊張の攻略法■

まず、第一ウエーブでファイヤーボールは必ず撃ち落とすこと。

操縦桿の、親指二カ所と人差指二カ所、合計四つのファイアボタンがあり、これを順に撃つことによって高速連射が可能となる。

しかし、四つを同時に押しても、弾は一発だけしか発射できない。

デススターの内部に入り、通路の中の一番最後にイグジットポート（通路の下にある赤い入口）を撃たなければ、ゲームは繰り返しとなってしまう。

〈ハイスコアが出したければ〉

ゲーム進行のための、ハードとミディアムの選択ボタンを、当然ながらハードの方にする。

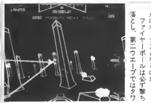
全部をクリアすると、八〇万点のボーナスとなるのだ。

ファイヤーボールは必ず撃ち落とし、第二ウエーブではタワーの上部の白い部分を落とす。全部とれば、ボーナスが十万点になる。

デススターのシャフトに入ったら、画面にユース・ザ・フォースと文字が現われる。こうなった場合、一発も撃たず、ただひたすら逃げることにしよう。

そして最後のイグジットポートを撃てばボーナス十万点。全部をクリアすると百万点を越えることになる。

パターンは十二ウェーブまでは決まっているが、それを越えるとランダムにでてくるので勘の勝負となってくる。九十九ウエーブまで設定されている奥の深いゲーム構成だ。



ゲームの中に入っているボイス

LUKE : RED5 standing by
LUKE : R2, try and increase the power
LUKE : This is RED5, I'm going in.
LUKE : I'm hit but not bad, R2 see what you can do with it
LUKE : I've lost R2.
LUKE : I can't shake him!
DARTE : I'm on the leader
DARTE : The FORCE is strong with this one
DARTE : I hava you now!
DARTE : Stay in attack formation
BEN : Use the FORCE LUKE
BEN : Remember, the FORCE will be with you, always
BEN : LUKE, trust me
BEN : Let go, LUKE
HAN : Yahoo! You're all clear, kid
HAN : Great shot kid! That was one in a million.
WEDGE : Look at the size of that thing!
R2 Yes
R2 : No
R2 : I agree
R2 : Sequence complation
R2 : Ouch!
R2 : That really hurt.

三画面方式という前代未聞の仕様を何とか実現するため、ベストな視覚効果を得られるかなどと試作機も何度も作り改良を重ねた、いわば手作りマシン的な要素も、いろんなところに見うけられるという。

キミはマルチスクリーンの迫力に堪えて、グランプリを勝ちとることができるだろうか。

◆ズーム909（セガ）

パースペクティブで3D（スリーディメンション＝立体）効果がたっぷりのスペースファンタジー・ゲーム。

透明のキャノピー（天蓋）付きのコクピットや、油圧で動くタイプのものなど、バリエーションは豊か。

COCKPIT GAME



とくにキャノピー付きは、密閉されるので、サウンドが効果的。宇宙空間の戦闘が、よりリアルに感じられる。

■宇宙戦士になりきって遊ぶ■

これといった攻略法はない。ただ勘と反射神経がものをいう。

操縦桿とアクセルペダルを使って、敵をかわしながらシューティングする戦線は四ラウンド。

第一面の最初はUFOやロボットが相手だ。UFOが後ろから飛んで来るのだけを注意して、発射ボタンを押しっぱなしのフルオートで撃ちまくれ。

第二面の暗黒宇宙では、隊列を組んで飛来する敵を、上下左右にシェイビングしながら撃破しよう。後ろからもドコドン飛んで来るので、ガッツで飛びまくれ。

地表から突き出た建物の間を縫ってUFOやロボットを撃つ場面や、暗黒のシーンは慎重に。

敵マザーシップを撃破するには、ジャマなUFOを撃ち落としながら、ぴたりと後ろについて、四つのロケット噴射口を狙って、エンジンをブチ壊すのだ。

この時、注意するのは、マザーシップから飛び出してくる敵機だ。

また、エンジンを一つでも撃ちもらすと逃げられてしまうので、なるべく早目にエンジンを壊し、中央に一発ブチ込んでマザーシップをやっつけろ。

おっとっと、エンジン攻撃でカケラを機体にくらってしまわないようご用心。

――異次元空間の雰囲気とスピード感を出すための苦労はかなりのもの。

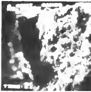
ペダルでスピードを加減したり、飛行機風の操縦桿の採用などはそのあらわれとか。



◆アストロンベルト (セガ)

セガ初のレーザーディスク使用のスペース・ウォー・ゲーム

画面の迫力は、特撮部分に集約されている。スターウォーズで使われたシュノーケルカメラを駆使したりで苦心のあとはありあり。



レーザーディスクのランダムアクセス機能により、リアルで変化に富んだ映像が楽しめる。

特に爆発シーンは、今までのビデオゲームでは、決して味わうことのできない迫力だ。

高得点をあげるには、攻撃あるのみ、敵編隊は一機にだけ狙いを定め撃破すれば、残りは誘爆できる。とにかく、宇宙のヒーロー気分で、操縦桿を握り、機をコントロールし前進することだ。

たとえ志のなかばでゲームオーバーとなってしまっても、20分にわたるスペース映像は最後まで見ることができる。

〝やられてしまう！〟と思ったときに百円を投入するのだ。こうすればストーリーの続きだけはしっかりと見ることができる。



アストロンベルトの特徴は、ハイブラシートの採用にもある。

コクピットの座席に、低周波振動式オーディオチェアと呼ばれる特殊シートが備えられていて、爆発シーンなどでは低周波サウンドが全身に微妙な震動として伝わり、画面と共にコクピット全体がプレイヤーに迫ってくる。

操縦桿も本格的なタイプだし、映像面では、レーザーディスクの実写プラスコンピュータグラフィックスの組み合わせは、レーザーディスク採用ゲーム第一号としては大成功。

◆ベガバトル(幻魔大戦) (データイースト)

ご存知、角川映画のアニメ映画〝幻魔大戦〟をベースにしたレーザーディスク採用ゲーム。

各社のレーザーディスクはパイオニア製だが、DECOは唯一、ソニー製を使用している。

ゲーム内容は、幻魔大戦の戦闘シーンを抜すいして、レーザーディスクに入れ、ストーリー順に追っている。マニアからは背景となっているアニメと、ゲームキャラクターとのギャップが気になるとの意見も多いが、アニメファンには人気のあるゲームだ。

新宿のビル街に始まり、ニューヨークでの戦闘、エネルギー・ボールとの戦い、そして砂漠と化した新宿といったぐあいに背景が変化していく。

ゲームが途中で終わっても、連続してコインを投入（ディスプレイに応じて）すると、ストーリーを追いかけることができる。

攻略するためには、ある程度のストーリーを知っておかなければ何ともできないので、ま、



◆ポールポジションII (ナムコ)

富士スピードウェイ、鈴鹿サーキット、シーサイドコース、テストコースの4コースから、好みのレーシングコースを選べる、CG(コンピュータグラフィック)を駆使した、ナムコ自信のレーシングゲーム。

ゲームを楽しむうえでのドライビングテクニックは、前作ポールポジションと、さほどの変化はないのだ。要するに、レースでのテクニックを使うことになる。

しかし、それ以前に必要なのが、コースをよく覚えること。とくに、全コースを走破するとなると、必要欠くべからざる課題なのだ。

コースを覚えておかないことには、テクニックもなにもあったものではない。

■かなり早く走る技法■

1. プッシュ

コースを走っていると、二台の車が往く手をふさいで、全然抜けないことがある。そんなときは、ゆっくりと前方の車に接触(追突)するような走り方をしてみよう。

前の車がびっくりしたように、急いで走り出すので、アクセルを踏み込んで追い抜くのだ。

自分の車のスピードも少し落ちてしまうが、こうしておいて、二台のうちの一台を前に追いやってしまえば、ずっと抜きやすくなる。

2. ソウイング

直線コースでの車線変更、コーナーでのカウンターなど、急激なハンドル操作の直後には、リアクションとして大きなハンドル操作をしがちだ。

こんなとき、ハンドルをこまかく左右に切る(ソウイング＝縫う)ようにして、車体を安定させよう。

3. インベタ

同じスピードでコーナーに入るときは、アウトで走るより、インコースのほうが効果的。

なるべく外側へふくらまないように、インコース寄りにまわるように心掛けよう。

4. ブレーキング・ドリフト

少々難しいテクニックだが、コーナーをより早くクリアするには必要な技法だ。

フルスロットルでコーナーへ突っ込み、アクセルを戻しステアを内側に切る。

するとテールが外側に流れて、車の向きが一気に、より内側へと変わるので、ステアを外に切りカウンターを当てて立ちあがる。

アクセルを戻すタイミングがポイントとなる。

5. スローイン・ファストアウト

コーナーに自信がない場合には、オーソドックスなドライビングテクニックを使うことにしよう。

コーナーに入る道前でスピードを落とし、コーナーを曲がり切ったら一気に加速する、つまりゆっくりとコーナーに入ってスピードを殺して、回わり切るところから、次のコーナーめがけて一直線に進むのだ。

6. 四輪ドリフト

コーナーで、イン側いっぱいを走るように、フルスロットルで飛び込み、ステアリングを内側に瞬間的に切る。

こうすると、テールが大きく外側へ流れる。この瞬間にステアリングを外側に切ってカウンターをあて、コースのアウトいっぱいまで広がってソウイングしながら立ち上がるのだ。

最初は投資のつもりで、ストーリー重視をしてみることだ。

▼ベガバトル苦労話▲

一番の苦心点は、敵が超能力集団で、戦う相手の実体がないし、味方にしても超能力者のため、どんな戦いの展開にするかに絞られた。

エネルギー・ボールと戦わせてもおもしろくないし、どうやって戦わせていいのかわからないのが実状だったようだ。

映画と同時発売という予定もあって、映画とゲームの結びつけ方が苦しさの頂点とか。

味方の超能力戦士、つまり主人公の選定にも苦労のあとが見られる。

映画ではルナ姫が主人公だが、ゲームの中ではベガとなっていることだ。

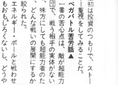
「ルナ姫よりベガの方がインパクトが強い」ということだが、ゲーム、それも戦闘ものとなると、ベガのキャラクターがいちばんピッタリしているからに他ならない。

プレイヤーとしても、ベガをコントロールするほうがやりやすく、わかりやすいだろう。

同様に、超能力者たちを集めてパワーアップをしていくプロセスや、ルナ姫をベガが救けたりするシーンなども映画とは違っているが、ゲームのわかりやすさに重点を置いているからなのだ。

遊び方は、ただひたすら実体のない敵を避けながらビームを発射したりで、映画の中の主人公たちと一緒になってプレイすることだ。

超能力用のボタンも設定してあり、PK BARRIERのボタンを押せば、サイキックエネルギーのバリアが張りめぐらされるし、画面上にTELEPORT OKのサインが出ればテレポートボタンを押して別のシーンにワープできる。危機を回避するには有効な手段だ。



また、ラウンド間のブレイク中のアニメーションの楽しみも味わってほしい。

音響面もステレオで、劇場以上の迫力のサウンドが流れてくる。

反射神経大好き派におすすめのコクピットタイプだ。

これはもう、かなりの上級者の使うテクニック、練習量は並大低ではない。

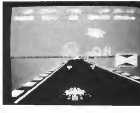
7. 二段ドリフト

ステアを内側に切って、テールスライドを引きおこそう。

このテクニックは、二台の車がアウト・インにいる場合のドリフト走行だ。

まずアウト側の車をクリアしたら、ステアをアウト側へ切りカウンターをあて、車体を外へ流がす。

車体が流れ始めたら、すばやくステアを内側に切り、テールをスライドさせ、今度はステアを戻し再びカウンターをあてつつ立ちあがる。



これだけ複雑なテクを使うには、かなりコース慣れが必要になるだろう。

これら、1～7までのテクニックは実車で充分に、いや実車と同じで、ポールポジションIIでも使えるものだ。

▼ポールポジションII裏話▲

ポールポジションの特徴は、シートが動くアクションシートともいえる。

しかし、このシートが少々失敗作だそうだ。

コースがはずれたり、クラッシュして爆発したときにガクガクと振動して迫力は満点だ。

ただ、カーブやコーナーでは、右へ曲るときには体は左へもって行かれ、左なら右へというのが本当なのだが、ただ単純に右へ曲るから右へ傾けばいいだろうと作ってしまったのだと。これについては、本誌読者からもいろいろなおたよりがあり、今回ついでに聞いてみたというわけなのだ。

画面はCGで、両方を組み合わせるために、制作に二年も費している。新しいパーツをつけなければいけない、そうすれば時間がかかるというわけだ。

今ある筐体に新しいパーツをつけるということになると、計算をしなおしたり、なるべく今あるものを使うことをポイントにするので、新しいゲームのプログラムを考えるよりも時間がかかるのだ。





コクピットゲームへのメーカー各社の動向

レーザーディスクの採用や、CGの目を見張るような進歩によって、コクピットタイプのゲームは、単純な平面ゲームから、立体効果を狙った実体験（シミュレーション）のゲームへと移りつつあるようだ。バイブラシート、アクションシート、油圧駆動筐体、大型TVモニターなど、ハード部分もより実体験に近い効果を出せるような工夫が見られる。

しかし、場所をとりすぎる、一台が高価だ、などの理由でテーブルゲームほどの開発販売ペースは期待できない。そんなコクピットゲームを、メーカー各社はどんなふうな展開で対処するのか訊いてみると……。

主流はレーザーディスク？それともCG？

「レーザーディスクが主流になると考えています。

ですが、レーザーディスクの装置自体が、一台当たり二十万円台もするのが悩みのタネです。メーカーから多量に安く買ったとしても、ビデオゲームの部品としては、かなり高いという現状を解消する必要があるでしょう。

ただ、ディスクに収められた情報は、テーブルゲームのプログラムのようにコピーができませんから、その点ではメーカーも安心して発表できると思います。

実写画面を使うとなると、撮影というプロセスが増えるし、そのあとも、一般のゲームより時間がかかるのが問題点ではありますが……」（タイトー広報課）

レーザーディスクの特性を生かした実写映像の迫力を追究する**タイトー**のとり組み方に対して、**ナムコ**では、

「コクピットゲームで何を作るかという、今後の予定はありません」（ナムコ業務課）

と意外な回答が返ってきた。

「なぜかというと、コクピットというのは時間もかかるし、お金もかかる（開発から製品化まで）のであまり作れないというのが本根です。

そういう意味で、ナムコはあまりコクピットゲームは発売していないのです」（同）

そういいながらも、今後のコクピットゲームの傾向については、

「これからは、レーザーディスクというより、シミュレーションのゲームが伸びるでしょう。

今のところでは、レーザーディスクでは、画面とプレイヤー側との距離が大きいといえるでしょう。

ですから、アタリのスター・ウォーズのようなシミュレーション的なゲームが喜ばれるのではないかと思っています。作るかどうかは別ですけど……。

レーザーディスクの画面は、実際にきれいですが、いまひとつという感じがぬぐいきれません。

第一、弾などが当たったのかどうかが明確でないというのが欠点でしょうね」（同）

新宿の雑踏の中
コクピットゲームについて
100人に聞きました。

11月もおわりになろうとしているとある日曜日、歩行者天国と化した東京は新宿の雑踏に足を踏み入れたスタッフが、コクピットゲームについて100人にアンケートをとりました。さあて、その結果はどうでしょう。

■アンケート内容■

1、コクピットゲームって知ってますか？　知っていればその機種名
2、コクピットゲームをプレイしたことがありますか？プレイした機種名
3、どんなときにプレイしますか？　具体的に。
4、テーブルゲームに比べるとどうですか？
おもしろい／おもしろくない(なぜ？)
5、どんなゲームを期待しますか？

右の質問事項に答えてくれたのは、11才から45才までの97人の男女。残念ながら100人には3人ほど足りませんでしたが、四捨五入で100人と設定してそれぞれの項目ごとに発表してみましょう。

1、知っている　65人（男60、女5）
　知らない　32人（男8、女24）
　機種名　1.ポールポジション（63）
　　2.レーザーグランプリ（48）
　　3.宇宙もの（多分、アストロンベルトやズーム909など）（19）

2、ある　58人（男53、女5）
　ない　39人（男15、女24）
　機種名　1.ポールポジション（58）
　　2.宇宙もの（46）
　　3.ドライブゲーム（32）

3、1.ショッピングのとき　45人（男43、女2）
　2.学校の帰り　8人（男7、女1）
　3.ムシャクシャのとき　7人（男6、女1）
　4.酒を飲んだとき　5人（男4、女1）

4、おもしろい　52人（男48、女4）
　なぜ？　車の免許がなくても、ドライブの気分になれる(同じとみなされるものを含む)（34）
　　敵をやっつけるとスカッとする（28）
　　その他（16）
　おもしろくない　13人（男12、女1）
　なぜ？　あまりやってもうまくならない（9）
　　その他（4）

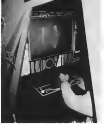
5、1.ほんものみたいなゲーム。(ほんとうに車を運転しているような感じになるもの。飛行機を操縦しているようなゲーム)　23人
　2.今のままでいい　22人
　3.わからない　19人
　4.その他（自分の車とかが画面に出ていなくて、画面がそのまま視界になったもの）　1人

"コクピットゲーム"というネーミングを知っている人は意外に少なく、「車とか、操縦するような　　」との、補足説明をしなければ、即座にコクピットゲームがどんなものであるかを理解してくれる人が、あまりにも少ないのが残念でした。

また、女性が少ないのにガッカリ。しかし、大半の人がおもしろいと答えてくれたのには勇気づけられました。

ただ、今後のゲームづくりへの参考にと思って加えた項目への回答は、適切なものがなく、ちょっぴり期待はずれ。

ゲームセンターの入口にあって、ちょっと腰かけてプレイしてみる程度のプレイヤーが多いということの現われなのかも知れません





と、レーザーディスク採用のコクピットゲームには、かなり否定的だ。

しかし、コンピュータグラフィックの粋を駆使した、動きの早いシミュレーション的なゲームに関しては期待をしていてよさそうだ。

他社に先がけて、レーザーディスクの実写を採用して、いち早く発表したセガは、チャレンジ精神を発揮して、アストロンベルト、スターブレイザーとかなり早いペースで商品化している。

「セガは、いろんなものをやっていきたいと考えています。レーザーディスクを使ったあらゆる種類のゲームです。常に新しい技術を開発し、新しいゲームに生かすということです。

考え方としては、コクピットもテーブルもない、つまり両者にこだわらずにゲームをいかに面白くするかに徹することです。

そのうえでコクピットかテーブルかを決定して行きます」（セガ開発部）

とはいうものの、レーザーディスクの本体をテーブルタイプに組み込むことは現状では不可能に近いので、たぶんレーザーディスク・イコール・コクピットとなることは間違いない。

それを裏付けるかのように、「84年もまた、新しいコクピットゲームを出そうと考えています。

ゲーム名、内容などはまだ公表できませんが、グラフィックとレーザーディスクを使った新しいゲームであることは確かです。待期してください。」

と、うれしいコメント。アストロンベルトよりスターブレイザー、そしてNEWゲーム。セガの今後に期待は大きい。

幻魔タロットにつづくベガバトルと、アニメに材料を見出した**データイースト**では、

「これから主流になっていくのはレーザーディスクゲームだと思いますが、これだけを続けるということをせず、多角的にやって行こうと考えています。

アニメーションにしても、実写にしても、まだまだレーザーディスクを使いこなしていないのが現状です。

ゲームにとり入れた場合の異和感をどうしてとり除いて行くかが今後の課題でしょう」（データイースト開発部）

と謙虚だ。

一方、インターステラーでビデオゲームメーカーの仲間入りとした**船井電機**は、

「パソコンゲームが普及してきて、テーブルゲームがあまり流行らなくなるだろうと推測されます。

今のテーブルゲーム並みなら家庭でできる――そうなればゲームセンターでの主流はコクピットタイプに変わってくるのではないでしょうか。

船井ではこう考えて、コクピットのみを発売して行くつもりです。

これからは、レーザーディスクを中心に、年間四本のコクピットゲームを出して行こうと考えています」（船井電機営業部）

ターゲットをコクピットゲームに置いて、かなり積極的な展開を推しすすめて行くことになりそうだ。

アメリカ直輸入が売り物の**アタリ・ファーイースト・ジャパン**では、スターウォーズに続くコクピットゲームとして、レーザーディスク使用のファイヤーフォークスの発売を予定しており、スターウォーズのレーザーディスク版もすでに発売（米国で）という噂もしきり、それに、三画面マルチスクリーン採用の**タツミ**も加わり、84年のコクピットゲーム戦線はかなり変化がみられそうだ。

共通言語とゆーつおい味方といっしょにMSXがやって来た!?

ホームユースのパソコンが大きな変化を始めている。今までは、コンピュータメーカーの独壇場だったパソコン市場に、MSX仕様のハードをひっさげて、家電メーカーが参入したからだ。ハードもソフトも互換性があるMSXとは?

尾上勝行



MSXってなあに?

家庭電器メーカーから、相次いで発売されたMSX仕様のパソコンは、それぞれのハードもソフトも互換性があり、今まで〝パソコンはちょっと…〟などと二の足を踏んでいた層にも、気軽にパソコンが使えるということで、その人気はかなり高いようです。

ところで、MSXっていったい何なのでしょう。

MSXとは、簡単にいうならパーソナルコンピュータの規格統一なのです。

MSX仕様とすることによって、今までならハードごとにソフトが専用とされていて、同じような能力を持っている他社のハードには全く使えないというようなことが、なくなるわけです。

つまり、A社のMSX本体を持っていれば、周辺機器はB社やC社のMSX仕様のものが何の支障もなく使え、ソフトも同様だということなのです。

いいかえるなら、オーディオ機器のコンポーネントの自由な組み合わせや、ソフトウェアの選択と同じことがMSXパソコンには可能ということです。

PCの輪、FMの輪、MZの輪などといった小さな限られた輪とは違った、MSXの大きな輪ができあがることになるのです。



MSXのメリット

MSXの利点について、MSX事務局のコメントを紹介してみましょう。

「基本的な考え方としては、今までのパソコンとは発想が違います。

従来はメーカーの特性を活かしていました。そのぶん互換性がなく、ユーザー側にはいろいろな苦労があったと思うんです。

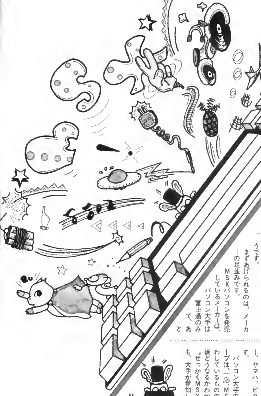
しかし、今度のMSXは規格統一と互換性をポイントに、8ビットで格価的にも家庭に普及させるため、購入しやすいレベルになっていると思います。

16ビットも考えてはいますが、16ビットの統一化というのはまだまだ先になるでしょう」(MSX事務局・石井孝寿氏)

音楽でいうなら、同じレコードなのに、他社のレコードは聴けないといったようなことが、パソコンにおいてはあたりまえとしてまかり通っていたのです。

「MSXと、アメリカのアップルとは、ハード的に比較してもほとんど変わらないのです。

かえってアップルよりも拡張



性があるし、画面の色彩もきれいで価格も安い。

あとは、アップルに匹敵するように、各種のソフトがたくさん出て来れば文句なしですね。

これからは、いいソフトが数多く使えるかだと思います。アップルは高いけれども、いいソフトがあるから、ハードが少し弱くても売れてるというのがいい例です。

とにかく、いいソフトを色々と育ててもらって、普及させていきたいと思っています」（同石井氏）

確かに、ビジネスソフトをはじめ、ゲーム・ホビーのソフトがはん乱しソフトハウスとユーザーとのトラブルも多発、これらの歯止めをかける時期には来ているようです。そこでMSXの登場。ハードウェアの価格低下により、一般家庭へのパソコンの浸透と共に、規格統一によって、ハードとソフトの境がはっきりとしてきたのです。

これによって、ソフトウェアは心おきなく開発に力が入れられるということになり、トラブルの解消につながるわけです。

ユーザー側のメリットとしては、前述の石井さんのことばの中にもあるように、多くのソフトの中から、自分の好みの、あるいは必要とするソフトが容易に手に入るということになります。

オーディオ選びと同様に、MSXでパソコンがコンポーネント化し、オプショナルパーツを選ぶ楽しさが加えられるのも、ユーザーにとっては魅力となることでしょう。

MSXのデメリット

いいことずくめのようなMSXにも、問題点は数多くあるようです。

まずあげられるのは、メーカーの足並みです。

MSXパソコンを発売しているメーカーは、パソコン大手は富士通のみで、あとは家電などのメーカー、松下、東芝、三菱、日立、三洋、ソニー、ヤマハ、ビクターの九社です。

パソコン大手のNEC、シャープは、一応、MSXに賛意は表わしているものの、製品化は今後どうなるかわかっていません。

〝せっかくMSXが発売されても、大手が参加しないのなら〟という声もユーザーからは聞こえて来ます。

ソフトハウスにおいても、MSXをオモチャだと決めつけているところも少なくありません。8ビットCPUでの画面の粗さやRAM容量に問題を提起しているのです。

MSXメーカーによる拡張性や発展性にも、問題点があるようです。

RAM容量が64Kバイトまで拡張可能ではありますが、16Kバイトから32Kバイトまで実装はさまざま、拡張カートリッジを使っても64Kバイトまで拡張できるものは見あたりません。

また、オプションにしても、発売予定との表示はあるものの、発売時期などは決まっていないのが現状です。これは、ゲームソフト（ROMカートリッジが主体）にしても同じようなことがいえます（もっとも、この一年発売されて来たゲーム主体のキディコンピュータも同様ですが）。

再び、MSXとは？

MSXのメリット、デメリットを簡単に紹介してきましたが、ここで、MSX規格化までの経過をかいつまんで述べてみましょう。

「MSXの本体といいますか、BASICは、米国のマイクロソフトのものを使っているわけです。

マイクロソフトとアスキーの共同による規格化という表現



出そろったMSXマシーン全機種。スタイルは個性的。

将来性など、話題で持ちきりのMSX仕様パソコンも、発表からかなりの時を経て、ようやく出そろった。動勢が気になっていた富士通が参加したことで、MSXにも新しい動きが見られることだろう。まずは、とりあえずMSX９種のラインナップを紹介するとしよう。今後はオプションの充実に磨きがかけられるだろうと期待して。



MSXのデビューでパソコンが変わる?

MSXは、パソコンの規格統一ということよりも、オプションの活用により拡張が広がる可能性があると思います。

をしていますが、MSXはアスキーが主体で、実作業もアスキーが行なっています」（前出石井氏）

ということからか、アメリカにおいては、MSXに関しての動きは全くありません。

MSXが話題にのぼったのは、今年の四月から五月ごろのことですが、規格の統一についてはそれ以前から企画として存在していたのだそうです。

「企画的には二年前ぐらいからだと思います。

各メーカーが自分の所のパソコンを一所懸命に開発している時でした。

このままでは各社各様のものができて収拾がつかなくなるというので、約一年前ぐらいからメーカーとの話合いが始まったのです。

しかし、各社のいいぶんがありまして、今でもそうなのですが、かなりの基盤を築いているメーカーでは、MSX化には腰が重いのです。これからパソコンにポイントを置こうというメーカーは大賛成といった具合です」（同、石井氏）

PC、MZのメーカーがMSXに乗り気でないという理由がここにあるのです。

ただし、比較的最後までMSXに乗り気でなかったFMが、FM－7に接続してグレードアップができるMAXを発表しました。

PC、MZに何らかの変化を与えるのではないでしょうか。

この意味でも、MSXは、期待が大といったところです。

ＭＳＸ基本仕様

仕様	内容
ＣＰＵ	Ｚ－80A
メモリ ＲＯＭ ＲＡＭ	 32K ＭＳＸ－ＢＡＳＩＣ 8Kbyte以上。
ＶＤＰ	ＴＭＳ9918Ａ
画面表示	テキスト表示 32文字×24行 グラフィック表示 256×192ドット カラー 16色
ＰＳＧ	ＡＹ－３－8910 サウンド ８オクターブ 三重和音
ＰＳＩ	i8255
ＣＭＴ	ＦＳＫ方式。 1200・2400ボー
キーボード	英数・ひらがな・かたかな グラフィック記号対応 ＪＩＳ配列 五十音順配列対応
ROM カートリッジ Ｉ／Ｏバス	拡張バスに対応するスロットが１、２個が装備 50ピン、カードエッジ型
プリンタ	８ビットパラレルインターフェイス
ジョイスティック	１、２本接続可能

富士通

FM-X

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

友だちづきあいのできるパソコン

何といっても魅力なのは、FM-7との接続が可能なこと。オプションの"FM-7インターフェイスを利用して接続することで、

1　スプライト機能で、MSXだけでは味わえない、スピード感あふれるカラーグラフィックが楽しめる。

2　2つのPSGで、8オクターブ、3重和音のステレオサウンド。

3　FM、7の本体RAMを使って、ユーザエリアを32KBまで拡張可能。

4　FM、7側のプリンタ使用。が使用できる。

その他、FM-Xの特長は次のとおりだ。





●16色の本格的カラーグラフィック表示が可能。スプライト機能により、アニメーション作りも楽しめる●低音から高音まで8オクターブの音域と、3重和音のコンピュータサウンド●ROMカートリッジをスロットに差し込むだけで、簡単にゲームができる●ひらがな表示で、指にぴったりフィットするシリンドリカルキーボード採用●RFコンバータ内蔵で、TVに接続が簡単。家庭用テレビがディスプレイになる●音声出力端子内蔵のため、アンプやスピーカにつなぐだけで、迫力あるサウンドがOK●オプションのRAMカード（16KB）を拡張スロットに差し込むと32KBに拡張できる。　四九、八〇〇円

今までのように、A社のパソコンは、A社の純正あるいは対応可能な周辺機器だけしか使えないという不便さから解放されるわけです。

それに、単にゲームなどのために使われ、すぐにアキられてホコリをかぶっているパソコンと違い、MSXはその接続のしかたによっては、もっと身近なオーディオ、TV、ビデオとの組み合わせで個性的な使い方が可能となってきます。

また、MSX本体には、必ず一つから二つのROMカートリッジ用のスロットが設定されていて、パソコンを知らなくてもカートリッジポンでゲームを楽しむこともできるのです。

こうなれば、メカおんちの人たちでもパソコンへの興味は湧いてくるはずです。どちらかというとマニア向きの機械だったコンピュータが、一般大衆により近くなってきたといえるでしょう。

三洋では"ルームオートメーション"という言葉を作って、MSXを使って自分の部屋をMSXっちゃおう、つまりMSXで生活をオートメ化してしまおうという動きもあるようですし、各社それぞれに、MSXでの可能性を生み出していこうとしているのが現状です。

テレビのように、"一家に一台パソコン時代"が来るのはもうすぐでしょう。それも、"コンピュータを使う"といった堅苦しいものではなく、"友達パソコン"として。

ナショナル

パーソナルコンピュータ
MSX2000

キングコング
1台あればひっぱりだこ

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

ナショナルMSXパソコンの特長は、ゲームから家計簿、学習プログラム、作表などあらゆるジャンルのソフトがそろっていること。

簡単な操作で、買って帰ったらすぐにパソコンワールドにとび込める。

1　ROMカートリッジをスロットにポンと入れ、画面に指定されたキーを押すだけで、エキサイティングゲームがスタートする

2　前面操作のダブルスロットなので、片方に拡張RAMカートリッジ、もう一方にプリンタインターフェイスカートリッジを差込めば、データやリストのプリントアウトもOK／システムの拡張が楽しめる。

3　別売りRFコンバータで、家庭のカラーTVをディスプレイにできる。ビデオ端子付。

4　8オクターブ、3和音を駆使し、自分のつくったメロディをプログラムして、大作曲家気分を味わおう。

5　別売りジョイスティックでゲームはさらにエキサイト。右きき、左ききを問わずに使いこなせるのがうれしい。

五四、八〇〇円



東芝

東芝ホームコンピュータ
パソピアIQ

日本語ワープロソフトも同時発売

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

パソピアシリーズに、MSX仕様機の登場だ。フロッピーディスクユニットの接続を想定した、64KバイトRAM実装の〝HX-10D〟と16KバイトRAM実装の〝HX-10S〟の二機種。パソピアは、他社に比べて、周辺機器が充実しているのが、ユーザーにとってはうれしいことだ。

中でも、日本語ワープロ用ソフト、漢字ROM、増設I／Oスロット、プリンタ接続用カートリッジなどはすぐに使えるので、ゲームやホビーだけに限らず用途は広い。

●32KバイトROM／MSX-BASIC、8オクターブ三重和音、ジョイスティック端子、RFモジュレータ内蔵●ゲーム・教育・宛名書きなど30種以上の応用ソフトはホームユースに限らず、簡単なビジネスにも使用可能だ。

HX-10D　六五、八〇〇円
HX-10S　五五、八〇〇円



東芝ホームコンピュータ「パソピアIQ」
奥(左)モニタテレビ (右)プリンタ (手中)ROMカートリッジ
手前(左)ジョイスティック (中)本体 (右)増設用スロット

日立

日立パーソナルコンピュータ H-I

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

軽い、簡単、楽しい、やさしい、ファッショナブル……。

三菱

三菱パーソナルコンピュータ ML-8000

家族みんなのパソコンの世界

純正周辺機器はすべてデザインを統一した、システムコンポ感覚が斬新。

薄形のスカラプチャー・タイプのキーボードで、長時間のプログラム作成やデータ入力にも疲れを感じさせない。

家計簿の数値入力などには、独自のテンキー（オプション）が威力を発揮。キーボードに慣れていないビギナーでも、すぐに使いこなせる。

これからのパソコンライフはオプションにかなりウエイトをかけることになる。となると、周辺機器の多さで選ぶことになる。互換性があるとはいうものの、シスコン感覚でシステムアップができるに越したことはない。新しいオーディオシステムへと発展できるダイヤトーンの音楽ロボット"ロボティ"とのシステム化でミュージック・ライフを拡げたり、多関節ロボット"ムーブマスター"で三次元シミュレーションなどかパソコンの世界を大きく広げてくれる。

五九、八〇〇円





A4サイズのコンパクトボディに引き出し式キャリングハンドルが装備されたユニークパソコン。

ラジカセ感覚だ。

ROM32KBにMSX-BASICを内蔵し、RAMは32KB内蔵で最大96KBまで拡張できるのは、このクラス最高。

日立独自の機種として、キーボードが鍵盤に早がわりする"サウンドプレイ"、自由にお絵描きが楽しめる"スケッチ"、ROMカートリッジの操作手順をガイドする"システムガイド"表示などのソフトが内蔵され、電源スイッチを入れると、メニュー画面で選択ができる親切設計。

コンピュータの演算速度を三段階に変えられる、ユニークなスピードコントロールシステムの採用でゲームなどのソフトが段階に応じて楽しめる。

初心者でも簡単にパソコンが動かせる工夫がいろいろの、プレイメイト・コンピュータだ。

六二、八〇〇円



日立パーソナルコンピュータ MB-H1

三洋

サンヨーMPC-10

ライトペンで自由にお絵かき

RAM32Kバイトを実装のうえ、ライトペンが本体付属という涙のこぼれそうな感激マシン。

ライトペン機能の使いみちはいろいろ。

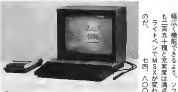
●テレビ画面に自由に絵が描けるのだ。高度なグラフィックスも簡単で、画面の内容を記憶したり、カセットテープに移して再現も自由だ。

●むつかしいキーボード操作を減少させるライトペン入力で、パソコンの応用範囲は広がり、使いやすさも飛躍的。音楽演奏やゲームも楽しめる。

その他にも、十五色の色指定が可能で、円、線、四角、塗りつぶし、拡大が瞬時に可能なので、お絵描きがますます楽しくなる。ホビーだけでなく、家庭での教育用、家事管理用として幅広く機能できるよう、ソフトも二百五十種と充実度は満点。

ライトペンでMSXが変わるのだ。

七四、八〇〇円



●SANYO サンヨーMSXパーソナルコンピューターMPC-10

■ソニー■

ソニー HIT BIT **HB-55**

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

ひとびとのための明るいパソコン



HIT BITの一番の特長は、住所録、スケジュール、メモができるHIT BITノート機能を内蔵していること。

データカートリッジを本体に装着して、友だちの住所や電話番号、趣味などを記憶させたり、学校の行事や仕事のスケジュールを入れることができる。

データカートリッジに、いったんデータを入力しておいて、必要に応じて装着するだけで、いつでも内容を見ることができる便利さがいい。

キーボードは、ひらがな、カタカナ、グラフィック記号対応で、ビギナー向けの、誰にでも親しめる工夫がされている。

ゲームの世界をひろげる、オプションのジョイスティックは、さすがソニーといった感じのユニークなスタイル。

握りやすいレバーで、左右のトリガーの切り換えができるので、右きき左ききを問わず不便さがない。

五四、八〇〇円

■ヤマハ■

MSXホームパーソナルコンピュータ

YIS-503、YIS-303、CX-5

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

システムアップで、高度な音楽機能も。



YISシリーズの特長は、ヤマハ独自のサイドスロット方式による拡張性などいろいろだ。

本体上部のカートリッジスロットの他に、音楽機能やワープロ機能などのオプション用に、サイドスロットが設定されている。さらに、YIS-503には本格的シリンドリカルステップスカプラチャー・キーボードや、画面に白色のにじみのない高画質ビデオプロセッサ搭載、プリンタインターフェース及び背面バスI/Oを標準装備してある。CX-5は、MSXミュージックコンピュータ。キーボード部分を除いて、機能と内容はYIS-503と同一なのだが、楽器通信国際規格のMIDIユニット（オプション）の併用でデジタルシンセサイザなどをプログラムでコントロールできる音楽用コンピュータ。YIS・503でも音楽機能は充分ひき出せるが、CX-5に音楽機能拡張用周辺機器や音楽機能用ソフトウェア（共用）とから構成されるシステムは、パソコンとしては画期的レベルの音楽機能を発揮するのだ。

YIS・303　四九、八〇〇円
YIS・503　六四、八〇〇円
CX-5　五九、八〇〇円

ゲーム、ビジネス。だけでなく、ステレオやキーボード、テレビ、ビデオ、ビクターVHDなどに繋げばAVの世界が拡がってくる。

HC-5はビギナーから中級者向け、HC-6はホビー＆初



ROMカートリッジポン!で、即ゲームスタートできるMSXゲームソフト

MSXパソコンを使いこなすなら、まずはゲームでマシンに慣れること。キーボードを前にして、ジョイスティックを握って、さあ、ゲームスタート。習うより慣れろ。使いみちはそれから考えても遅くはない。

南極物語(テープ版)

ポニカ　二、八〇〇円

従来のパソコンと同じで、カセットテープのプログラムをロードする、ちょっとマニアックな感じが味わえるテープ版。

東京から南極まで、観測船の"宗谷"を無事に航行させるというゲーム。

映画南極物語のシーンを回想しながらプレイすると、臨場感が盛りあがるかも。

ローリング、ピッチングとの闘い、犬の管理、荷くずれ防止、日本との交信、昭和基地との交信、氷上偵察、砕氷活動などの多忙な作業がキミを待っている。

仕事を怠ると、宗谷は航行不能となってしまう。とくに犬の管理が不充分で病気にしてしまったら大変。

期限は百八十日、その日の気象条件及び船のおかれた環境を考慮しながら、コマンドを選択して作業をするのだ。

(RAM32K以上)



©PONYCA

あーみだーくじ(テープ版)

ポニカ　二、八〇〇円

テレビの人気番組"オレたちひょうきん族"でおなじみ、タケちゃんマンとあみだババアの対決がゲームになった。

人の運命はわからない。どの道を選べばどこにたどり着くのか、それは誰も知らない。人生はまさにあみだくじ。

今日も一台の車があみだ道路を走っている。あみだの横棒を操作して、何とか車を危険から



©PONYCA



オーディオとビジュアルの新しい世界が拡がるAVパソコン

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

AVパーソナルコンピュータ

HC-5、HC-6

■ビクター■

音と映像が自由に操れる。新しいカタカナのパソコン。

級ビジネス用のAV指向で、RGB出力、スーパーインポーズ、VTR録画用出力などの機能を備えていて便利このうえない。

とくに、スーパーインポーズアダプターをセットすれば、文字や図形をテレビ画面の映像と簡単に合成ができる。

さらにビデオと接続すると、手軽にビデオ編集が可能。VHD(ビデオディスク)に継げばくっきりあざやかな実写を背景にゲーム作りも楽しめる。

近く発売予定のJOY GRAPH(ROMカートリッジ)を使うと、色エンピツで線をひくようなフリーな気分でディスプレイに絵が描ける(16色)。

HC-5　五九、八〇〇円
HC-6　六四、八〇〇円

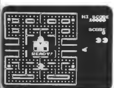


遠ざけるのだ。
車は○印や旗印のところへたどりついては×印に変えていく。すでに×印になっているところへ車が入るとミスとなるので、あみだの道にいる人間を操作して、あみだを並べかえよう。
三面目からあらわれるモンスターに注意して、徐々に難しくなるあみだにチャレンジだ。
（RAM16K以上）

パックマン

ナムコット 四、五〇〇円

80年にナムコが発表していらい、全世界をわかせたパックマンのMSX版。
アメリカでは、アニメやキャラクターグッズで大活躍しているパックマンがディスプレイに登場だ。
パックマンをコントロールして、迷路の中のエサを全部クリアしよう。
四匹のモンスターがジャマをするので、パワーエサで反撃だ。（モンスターにつかまったらミス）
1ラウンドに二回出現するフルーツターゲットを食べボーナス得点をかせいだり、モンスタ

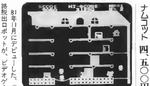


©NAMCOT

ーに追いつめられたらワープトンネルを使ったりと、おもしろさはゲームセンター並み。
必殺テクニックを使ってみるチャンスだぞ。

マッピー

ナムコット 四、五〇〇円

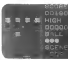


©NAMCOT

81年11月にデビューした、迷路脱出ロボットが、ビデオゲームとして、ゲームセンターに登場して以来、その人気はうなぎのぼり。
MSXの発表に合わせて、ナムコットからMSX仕様のゲームで、茶の間に登場だ。
ニャームコとミューキーズに物を盗まれたので、マッピーがニャームコ屋敷に突入して盗品を取り返すのだ。トランポリンを使って、行きたい階に飛びうつり、ニャームコたちにつかまらないよう盗品を取れ。
ボタンを押してドアを開け、ニャームコたちを気絶させよう。開閉させて衝撃波を与えるパワードアは有効に使おう。
あまりモタモタしていると、ニャームコ屋敷のご先祖様が生きかえって、マッピーをやっつけにくるのでご用心。

ブレークアウト

アスキー 四、八〇〇円



©アスキー

古くからあっても、いつも新鮮にプレイできるのがブレークアウト。つまりブロック崩し。あの、スペースインベーダーもブロック崩しがヒントになっていると、いうぐらい、ゲームの原点だ。
〝たかがブロック崩し〟なんてナメてかかってはいけない。
ブロックのパターンはなんと百二十面も。こいつはフツーじゃない。おまけにブロックのパターンには、ある秘密が隠されているのだ。
その秘密を発見した者だけが、10種のオリジナル・パターンを自分でデザインすることができる。さあ、キミは果たして百二十面まで行き着けるだろうか。
（8K、16K、32K）

スターコマンド

アスキー 四、八〇〇円

パソコンゲームで人気の高いのはスペースもの。なかでもエンタープライズ号の活躍は古典的だ。で登場するのが、シミュレーションタイプのスペースウォーゲーム〝スターコマンド〟。



©アスキー

「航星日誌補足、我々は銀河系の未探査領域を調査中、突然クリムゾンからの攻撃を受け、全面的戦闘に突入した……」
いよいよ宇宙船での闘いが始まったのだ。
エンタープライズ号の船長になりきって、リアルタイムでくり広げられる戦闘に生き延び、全クリムゾン艦を破壊しなければならない。
最後に残された武器は体当り以外にはないのだが……。
（8K、16K、32K）

パスボール

アスキー 四、八〇〇円


©アスキー

MSXのために作られた、ルール無用のバレーボール、二人制のパスボールの始まりだ。六人制のバレーボールよりスピーディで、興奮度はかなりのもの。
ジュース、ドリブルなどルールは全くなし。とにかく、どっちかがミスをするまでゲームは延々と続くかも知れないのだ。
3D（スリーディメンション＝立体的）になっているので、ボールの位置は影をたよりに正確につかめるってわけ。
立体的にコート上を飛び交うボールをレシーブ、スパイクしつづけ、青春の汗をかこう。
（8K、16K、32K）

ゴルフゲーム

アスキー 四、八〇〇円


©アスキー

キミはMSXカントリークラブのメンバーになったばかり。このクラブのホールは、バンカーはもちろん、ウォーターハザード、立木ありの9ホールズ。
〝アウトコースだけじゃないか〟なんて軽く見たら大変。ロングホールやショートホールと、なかなかの難ホールぞろいなのだ。
最近すぐれもののゴルフゲームのソフトが出ているなか、このソフトもかなりのすぐれもの。
クラブの選択、スイングの力の入れぐあい、ショットの方向などは自分で選べるので、サンデーゴルファー族のシミュレーションにぴったり？
（8K、16K、32K）

NAO主催・恒例春の大イベント

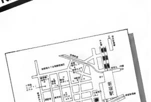
'84 NAO アミューズメント エキスポ

会期／昭和59年２月14日(火)〜15日(水)
会場／新宿ＮＳビル地下１階展示ホール

入場料のみで各展示のNEWゲーム・人気ゲームが無料でプレイできます。

ゲームバフ・ゲームフリークには耳よりな話。

NAO AMUSEMENT EXPO.1984




●新宿ＮＳビル

1 名　称 1984年ＮＡＯアミューズメント・エキスポ
2 テーマ "楽しい娯楽、正しい運営"
3 会　期 昭和59年２月14日(火)午前10時〜午後５時
　　　　　２月15日(水)午前10時〜午後５時
4 会　場 新宿ＮＳビル　地下１Ｆ展示ホール
　　　　東京都新宿区西新宿２−４−１
5 主　催 日本アミューズメント・オペレーター協会
6 入場料 一般入場料／1,000円 優待割引／500円
　　　　入場券、優待券は２日間有効です

●お問合せ
03(407)8711
日本アミューズメント・オペレーター協会事務局
〒150 東京都渋谷区渋谷1-8-3(安田生命ビル)



VIDEO GAMES

特集 立体

スポーツゲーム

だれでも世界記録に挑戦できるゲーム

ハイパーオリンピック

ほんとはスポーツおんち——なんてプレイヤーでもバッチリ陸上の王者になれるのだ。



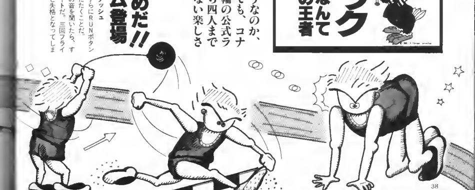
ロス五輪への秒読み開始——それに合わせてかどうなのか、ビデオゲームも、スポーツものが大流行り。なかでも、コナミのハイパーオリンピックは出色の出来。ロス五輪の公式ライセンスを取得するなど意欲的でもある。一人から四人までが同時に楽しめるなんてのも、今までのゲームにない楽しさがそこにある。

人でシコシコやるゲームはもうやめだ!!
人が同時に楽しむスポーツゲーム登場

標準的な遊び方

プレイ前に、一人ずつイニシャルを登録しよう。競技は陸上の六種目。ディスプレイに表示された、それぞれの種目の標準記録を越えないと失格となって、仲間の競技を観るギャラリーとなり下がってしまう。いっちょう気を入れてチャレンジしてみよう。

1 100mダッシュ
ただひたすらにRUNボタンを細かくたたくことだ。ピストルの音を聞いたら、すぐにスタートだ。三回フライングすると失格となってしま





うので、スタート時だけは慎重に。

走り始めたら、ひたすらひたすら細かく早くボタンをたたく以外に制覇はできない。100mを16秒以内で走らないと失格。

負けた方が頭をかくなんてアクションがあったりして、なかなかおもしろい。

世界新記録が生まれるか、それとも……。四人で逃げ足の速さを競うのもおもしろいかも。

②ロングジャンプ

つづいて、走り幅跳びだ。RUNボタンをたたいてスタートだ。

助走のスピードと、踏切りのタイミングでジャンプの距離が決まってしまう。

ジャンプ角を45度のベストになるよう、ボンとJUMPボタンを押して踏み切りだ。

フライングに注意して、三回の試技を有効に使おう。白線の手前で踏み切ると、飛距離をロスするのでご用心。

助走はひたすらRUNボタン。助走の力強さが飛距離を左右するのだ。

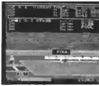
③やり投げ

幅跳びを6m50以上跳んでクリアしたら、おつぎはやり投げが待っている。

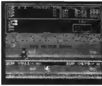
45度前後の角度で投げられればベスト。

RUNボタンで助走は、ひたすらに加速をつけること。JUMPボタンの押しぐあいで好記録が生み出されるのだ。





②—LONG JUMP



①—100m DUSH

標準記録は70m。これ以上投げないことには、4種目へは進めない。

同じように、細かく早くRUNボタンをたたき、フラインに注意しながら、三回のトライをこなそう。

④110mハードル

4種目は、再びトラックを息いっきり駆け抜ける110mハードルだ。

こいつはちょっとハード。14秒以内で走り抜けなくてはならない。

RUNボタンでダッシュしながらJUMPボタンでハードルを飛び越えるのだ。リズミカルなタイミングさえわかってしまえばいいけれどハードルを足にひっかけて転倒したりすれば、タイムをロスしてしまう。

ゴールは何としても14秒以内で入らなければ、ここまでの種目をこなして来た意味がない。こうなりゃ、もうスポ根（スポーツ根性）ものだね。

⑤ハンマー投げ

続く競技種目は、クルクルっとまわってポイしちゃうハンマー投げだ。

準備ができたら競技スタート。RUNボタンを押すと自動的に回転を始める。回転速度に気をつけながらJUMPボタンを押すと、投てき角度が表示される。

これも角度は45度がベスト。75m以上投げれば、最終競技へ出場ができる。

JUMPボタンを押すタイミングが飛距離を左右する。

⑥走り高跳び

いよいよラストのハイジャンプ。

RUNボタンをボンと押せば助走開始。踏切点に注意しながらJUMPボタンを押すのだ。

今までと違い、ここではジャンプ後は、ひたすらJUMPボタンをたたき、ジャンパーの跳躍角度を変えよう。ハイジャンプのみ、何回でも角度を変えることができるのだ。うまくしないとバーにひっかかって失格。

角度を変えるテクニックをマスターし、全種目制覇を狙おう。

いずれにしても操作はいたって簡単。目の前の二つのRUNボタンとJUMPボタンですべての競技ができるのだから。

とはいうものの、かなり疲れるスポーツゲームではある。

スーパーがスーパーになると ハイパーオリンピックなのだ

スポーツゲーム全盛といった観があるビデオゲーム業界。その中でもひときわ目立つハイパー五輪。なぜハイパー五輪なのかとの愚問をコナミ工業にぶつけてみると――。

――なぜこのゲームを発売したのでしょうか。

「来年、第23回ロサンゼルスオリンピックが開催されます。これがひとつの発想のきっかけとなりました。

テニス、サッカー、野球などとスポーツゲームはずいぶん出回っていますが、今までに陸上競技を題材としたものは全くありませんでした。

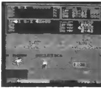
そして、オリンピックと陸上とがピッタリと社内で一致して企画がまとまったのです。

同じ作るなら、人間の能力の限界に挑戦できる内容で、〝これぞスポーツゲーム〟というものを作ってみよう――ということになりました。

ならば、従来のゲームにありがちの〝人間対機械〟という関



VIDEO GAMES



③ JAVELIN THROW



係から、人間と人間のふれ合いのあるゲームを作ることを主旨にしてゲーム構成を考えようと……四人でできるゲームの構想かまとまりました」（開発課・森下氏）

開発途中のこぼれ話はつきもの

—四人がテーブルを囲んで同時にプレイしたり、レバーなしのパネルなど、ユニークさがいっぱいですが、当然、失敗談とかのこぼれ話や裏話はあるわけでしょう？

「それはもうたくさんありました。

企画がGOになると共に、スタッフ数人で、朝からホッカホッカ亭の弁当（四五〇円でお茶をサービスしてもらった）を持って、六大学の陸上競技大会を観戦に行きました。

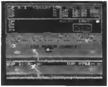
その時の観客は、関係者を除くと我々だけというさびしさでしたが、実際の競技の感覚を肌でつかみとることができました。

中で、最も感動したのは、その競技会のレベルの低さでしたこんなことではいけない！ということからも、多少ハードな内容になっているのかも知れませんが……。

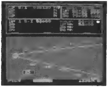
ゲームの構成や種目などについては、東京オリンピックからヘルシンキ第一回世界陸上競技選手権大会までのビデオを取り寄せて、研究に研究を重ねたわけです。

最初は五種目を予定していたのですが、担当者の一人が、女子ヤリ投げのリラクの魅力にひかれてしまい、強引にヤリ投げを競技種目に入れてしまい、結果的に六種目となってしまいました」（森下氏）

—プレイヤーのキャラクタ



④ 110m HURDLES



⑤ HAMMER THROW



ーがかわいいとか面白いという女の子も多いようですが、キャラクターのモデルなんかは存在するのですか?

「プレイヤーのキャラクターを作った担当社が大っていたため、キャラクター設定の始めのころは、選手の体型が担当者と同じように肥満体になっていました。

しかし、〝オリンピック〟それもスーパーの上をいくハイパーの選手にふさわしくない〟と、チームの全員からクレームがつき、急きょ減量をすることになり大成功。現在のスマートなキャラクターになりました」

ーーいろいろと苦労はあるわけですね。

「そうなのです。担当者の一人は、チェックのためといいながら、あまりにもゲームに熱中しすぎて、腱鞘炎になりかけてしまいました。

今まで、いろんなゲームを作って来ましたが、開発スタッフがそんな状態になったことは初めてです。ま、スタッフ内でもバカ受けだったということの証明でもあるわけですが……」

ーーその他のエピソードなんかもめいっぱい紹介してみてください。

「アナウンスの声も、最初は日本語だったのですが、臨場感というか雰囲気をそこなうので、途中で英語に変更をしました。

各種目の構成にしても、初めは予選→本選と考えましたが、最終的に本選のみとなってしまいました。標準記録の Qulity は、その名残りなのです。

スコアは九、九九九、九九〇点まで可能としてあります。誰かに達成してほしいと期待しています。

また、表彰式の女の子は、パターンが進むにつれて、服を脱ぐようにしてプレイヤーの目を楽しませるようにしたのですが、公式ライセンスゲームとして、オリンピックの精神からはずれるので涙をのんで取りやめました。

ランキング表示のときに鳴る火のランナーの音作りは、とても苦労し、最終的な完成までにほぼ三カ月を費してしまったのです。

ゲーム中には、プレイヤーが泣いて喜ぶようなかくしあしを各種目にふりかけてあります。

それを探す楽しみも入れてあります。簡単に見つかるものもありますが、なかなか見つからないようにもしてあります。果たして何人が見つけ出してくれるか、メーカー側としても楽しみにしています」



開発者が明かすハイパー五輪攻略法

VIDEO GAMES HYPER OLYMPIC

「AMライフは、全国書店、マイコンショップ及びゲームセンターでお買求めください。



⑥—HIGH JUMP



1 100m走
ボタンはたたくのではなく、腕をケイレンさせるように動かすことだ。ただし片手だけでは効果がうすい。勝ち抜くためには、左右を交互にたたかないとダメ。

2 走り幅跳び
踏み切り位置をできるだけ正確にすれば、同じ速度、同じ角度でもかなり距離は違ってくる。これには経験というか訓練が必要となる。

3 やり投げ
基本的には、幅跳びと同じだが、FOULを絶対しないこと。

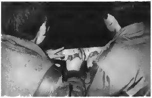
4 110mハードル
これはスタートダッシュが決め手。
JUMPボタンを押す時間を最少に、バーには決して触れないこと。そしてリズミカルに走ることだ。

5 ハンマー投げ
とにかく、回転九回目に投げるコツをつかむこと。そのためには、全神経を目と指先きに集中しなければならない。

6 走り高跳び
助走から踏み切りに移るとき、できる限りポールに近づき、垂直に跳びあがることだ。あせって角度を下げすぎないように気をつけよう。

◇ ◇ ◇

このほかにも、全種目、まだまだキミの記録を伸ばす秘術がかくされている。
宇宙人、小人などのかくれキャラクターのポイントを狙うのも攻略法のひとつ。かくしあじは思いもかけないところに利いていることもあるのでお楽しみに。そうそう、幅跳び、ハンマー投げの角度は45度がBEST。しかし、45度以上よりは45度以下のほうがBETTERなのです。







ちまたでのハイパーオリンピック

VIDEO GAMES

どんどこどんと人気がうなぎのぼりのハイパーオリンピック。ロス五輪招待などというビッグな大会の話題なんかがあったりして、テーブルの争奪戦も起こったとか。すこーし、ちまたでのハイパーオリンピックムセンターでは、への熱中ぶりをレポートしてみよう。

レポーター／伊藤慶子

――ここは日本でも最大といわれる盛り場、新宿の歌舞伎町です。

まだ十二月にもなっていないというのに、クリスマスのデコレーションが飾ってあったり、忘年会気分のホロ酔いの人がウロウロとしていて、早くも年の暮れの雰囲気が充満している、一種変わった街です。

今、午後八時三〇分。本誌読者のような良い子の姿は全く見えません。

でも、この界わいにあるゲームセンターの数は約二十軒と、かなり集中しています。メインの通りには、隣りあわせとか向かい側など、ほんの五〇メートル四方ぐらいの範囲に六軒も。

どの店もギンギンのイルミネーションでひときわ目立つのが、新宿の特徴とでもいえるでしょうか。

店内もとても明るくて、とても盛り場ドマンナカのゲームセンターとは思えません。

しかし、プレイヤーはお酒の入った人ばかり。これでは良い子たちは入る気がしないでしょう。ハイパーオリンピックの人気度をリサーチするため、ゲームプラザ・シルビアに飛び込むことにしました。

地下と中二階ふうの洒落たつくりの店は、上がテーブルゲームやコクピットなどのビデオゲームで、地階はコインゲームを主に置いてあります。

うれしいことに、コインゲームコーナーのカウンターの上にわがAMライフのショウケースが置いてあるのです。

気分をよくして、中二階のゲームコーナーへ向かいます。

中ほどに、人だかりができているので近寄ってみると、これがハイパーオリンピックのテーブルなのです。

学生風の男女五人連れがワーキャーとけたたましくプレイしているのを、順番待ちのプレイヤーがそばで見ているという感じです。

五人組みで、ひとりだけあぶれている女の子にインタビューです。

――どう、おもしろいかしら。

「とっても。グループでワイワイいいながら遊べるのがいいみたい。

他のゲームだと女の子には難しいけど、これならヘタでも楽しめますもの」

――何回目？

「えーっ、今日が初めてです。ちょっと腕が疲れるけどもう五百円も使っちゃった」

と、とてもハッピーな感じで答えてくれました。

この店には、他にもたくさんのゲームテーブルがあるのに、ハイパーオリンピックだけが異常人気のようです。

今までのゲームの場合、そんなに歓声があがるということはなかったのですが、ハイパーオリンピックでは、キャラクターの動きがユーモラスだったり、女の子がすすんでゲームをしているので華やかさが加わって、ゲームの興奮度がさらに高まっているというのが真相ではないでしょうか。

この傾向は、歌舞伎町のどのゲームセンターでも同じだったのです。

◇　◇　◇

――あくる日のお昼どきです。ここは、編集部から近い、本誌おなじみのゲームセンター、ファンシティ神楽坂店です。

入口と中央に一台ずつ、合計二台のハイパーオリンピックのテーブルが置かれています。

昼休みの大学生がたむろしている感じの店ですが、やはり一番活気のあるのは、この二つのテーブルです。

『あっ、やってるやってる』と奥の方のテーブルに近づいてみてびっくり。

テーブルの上に、プラスチックの定規とか、ボール紙に穴をあけたのとかの小道具が四つか五つほど見えます。

どーやら、今プレイしている学生は、器具を使ってハイスコアにチャレンジしているようです。なんとなんと、右手に軍手をはめて、左手で定規の端を押さえて、バシバシとやっているではありませんか。

わたしめは、その執念にアゼンとしてしまいました。

一部のプレイヤーの間で、いろんな器具を使ってハイスコアを出すというのが流行しているというのは聞いていましたが、まさかここまでエスカレートしているとは、思いもよりませんでした。

テーブルの周囲の床を見て再びアゼンです。なぜって、折れた定規の切れっ端がいく切れも落ちているではないですか。

こうなると、『プレイヤーの風上にもおけない』――と憤りをおぼえてしまいました。

なぜって？　ゲームをするのに、器具を使うことは邪道ではないでしょうか。ぜったいにフェアプレイではありません。

とくに、オリンピックの陸上競技ゲームでしょ。フェアプレイ精神を尊重すべきだと思うんです。

考えてみてください。パチンコのハンドルをコインで固定してる不正と何も変わらないのです。

楽しいプレイのレポートをするつもりだったのにゴメンなさい。けど、競技大会に出場する予定のプレイヤーなら、自分の指を使ってゲームをしてくださいね。お願いですよ。

ハイパーオリンピックに勝ち抜いて

ロサンゼルスオリンピック招待を勝ちとろう!!





コナミ工業では、〝ハイパーオリンピック大会〟と称して、1月31日までの毎日、全国の大会参加ゲームセンターを会場とした〝地方大会〟を開催中だ。上位の承認登録カードを手に入れたら、東京と大阪で行なわれる準決勝大会へ、さらに決勝進出を決め、東京で開催予定の決勝大会で優勝すれば、ロス五輪への招待か勝ちとれるというわけなのだ。
腕に自信の、いや指先に自信のあるプレイヤーはぜひチャレンジすべし。
これはもう、まんまスポーツだ。でも、ドーピングなんてのは関係ないぞ。チャレンジャーは、以下の参加要領をしっかり読んで、ぐわんばぐわんばしてほっしいっ／

1まず、地方大会にエントリーをするのだ。

〔場所〕全国参加オペレーターのゲームセンター。
〔期間〕12月10日～1月31日。
〔競技方法〕毎日のハイスコアのトップを表に記入し、期間内のベスト10人を選ぶ。
〔賞品〕トロフィー、楯、ポスター。
〔特典〕準決勝への参加希望者は、店の承認印のある登録カードに、自分のハイスコアを記入の上、準決勝会場に持参すれば参加が認められる。
〔ダブルチャンス〕各ロケーションから選ばれた、トップ10の中から抽選でパソコンや電卓など、豪華商品が当たる。

2勝負は準決勝大会だ

〔場所〕大阪／ホテル阪神
東京／靖国九段南ビル
〔日時〕2月11日(土)9時～。
〔競技方法〕ハイパー五輪、6種目の、3ラウンドの総合スコアを競う。
〔参加方法〕自分のハイスコアを記入し、店の承認印のある**登録カード**を会場に持参する。
参加受付は9時～10時の間なので、遅れないことだ。
●決勝進出者の人数は、当日のスコア如何によるので制限はない●決勝進出者に限り交通費は主催者か負担。

3いよいよ決勝大会へ

〔場所〕東京／靖国九段南ビル
〔日時〕2月12日(日)12時～。
〔競技方法〕準決勝と同様。
〔賞品〕ハイパーオリンピック賞（優賞）／ロス五輪招待及びトロフィ(小)。
ハイパーオリンピック賞（準優勝）／ロス五輪招待及びトロフィ。
――なんと、2人もロスへ行けるというゴーカさだ。
●三位以下も、パソコンなどが用意されているし、各種特別賞も設けてあるという超ゴーカ大会。
こいつはずえったいにエントリーすべきだっちゃ。

中村雅哉氏 ㈱ナムコ社長 に直撃インタビュー

ききて園部隼人

namco



ゼビウス、マッピー、ボールポジションIIと、確実なヒットを飛ばし続け、業界の雄としてプレイヤーにも熱狂的なファンを持つナムコ社長に、本誌が会見。'84年以降のナムコについて聞きだした。



ナムコにとってロボットとは?

園部　ナムコでは、ロボット開発に関して営業的に結びつくには、どれくらい先とお考えなのでしょうか。

中村　今、かなり力をいれてやっています。

催事関係で営業の側面からの応援という現在の形では、ちょっと採算に合わないぐらい人と金をかけて、かなり本格的に取り組んでいます。

園部　外から見ていて、その辺が不思議だったものですから。

中村　そう思われてもおかしくないくらいに、かなり力を入れてます。

かといって、現在のロボット技術を、産業ロボットへという思いはありません。

園部　というと、ロボットを作ることによって、ナムコ独自の頭脳集団を育成しているという形なのでしょうか。

中村　いいえ、そうだとすればあまりにも金をかけすぎています。

まあ、頭脳集団の育成ということがあるとすれば、10%ぐらいでしょうね。

ナムコでは、人間とロボットとの共存を目指しているわけです。

これから五〇年か百年経った社会では、人間とロボットが、もっと理解しあった形で共存できるということを考えた場合、どんなロボットでなければいけないかを模索しているところです。

今のナムコの切り込み方では、まだまだ不足ですから。

園部　一般には、まだロボットに対するイメージは冷たいというものがありますね。

しかし、ナムコのロボットは、どちらかというと、血の通った友達の感じですね。

それは、今うかがった共存の他に、社長なりにロボットに対する開発への指示もあるわけでしょうか。

中村　ロボノトに対する愛着ですね。

たとえば、日常の足として使われている自動車に対する気持ちと同様なものでしょう。

ただの機械として見るか、自動車と一体となって運転するかで、車に対する気持ちというのが違うでしょう。

車を磨いたり、車内を飾ったりするのも、自動車という形のロボットに対する愛着ではないかと思います。ただ、人間の格恰をしているロボットとなると、接する側にもとまどいがあるのは事実です。

しかし、人間と機械とのつき合いという形はなくならないでしょうね。

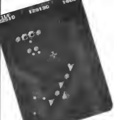
園部　子供たちが、ビデオゲームで遊ぶのとは別に、ロボットと遊ぶ、それも相撲をとるなどというものを作るお考えはありますか?

中村　相撲というより、力だめしの変型としての要求があれば、そして子供たちの体力増進となるようなものであればいいんじゃないでしょうか。





ナムコに乞うご期待!!







園部　これまでに会社として蓄えてきたものをもとに、教育産業の方面に参入していくということはどうでしょう。

中村　現在のポールポジションやそれ以前のエレメカ（エレクトリノクメカニカルゲーム）の機械などの自動車運転ものや、シュータウェイのような射撃用の機械などは一種の教育機器、シミュレーション（偽似体験）のゲームですからね。

ポールポジションを何ゲームかプレイして自動車に乗った人と、何もしないで乗った人とでは感覚は違います。

それにシュータウェイで鉄砲を撃つにしても、構えひとつとっても教育効果はあがっています。

ですから、ゲーム機も広い意味での教育機器ととらえていいわけです。

パックマンなども同じですが、これらをロケーション（ゲームセンターなどのこと）などに置いて、お客様にサービスすること自体も教育なのです。

言い方を変えるなら、教育が商品になるのです。

園部　それらを置いているゲームセンターの中には、管理の悪いところが多いようですね。イメージを悪くし、全体に対するマイナスになっていると思うのですが、ナムコではどんなところに気をつかっていらっしゃいますか。

中村　開発に関しては、お客さんのニーズ、ウォントばかりを追っかけていたのでは後退になってしまうわけなので、ニーズ以前のお客さんの心をのぞき込むというか、先を見越すように心がけています。

同時に、我々はこの仕事についてはプロであるという自信の中で、周囲の人たちを引っぱって行くぐらいの自負心を、誇り高く持っていなくてはなりません。

そういう意味では、いろいろな問題を含めて勉強をしなくてはいけないでしょうね。

園部　今まで、そういう部分で真剣に考えて来たということは、残念ながら非常に少ないですね。ただ単に金もうけに走るだけということが多くて――。

しかし、これからは、それではユーザーはついて来ない、とくに子供たちはそうでしょうし、ホームユースのパソコンゲームなどのソフトが充実して来ればなおさらではないでしょうか。

ロケーションの持つ特色、あるいはアーケードゲームでなければできないというようなゲームを供給して、子供たちに楽しんでもらうことが一番大切ではないかと思います。

中村　そうですね、メーカーサイドとしてはそういう思いでです。

メーカーとオペレーターの方たちとが共に手を組んで、地域社会の中で果たす役割り、や期待に対する応えなど、責任を自覚することが今後の課題だと思いますね。

園部　欠けている部分がありますか？

中村　よく例えとして言うんですが、職場であるゲームセンターに、自分の子供を連れて行って自慢のできる、子供に対して胸を張れるような場所にすることであると。

子供に「これがお父さんの職場？」と目を目輝らせるような環境作りに努めることだと思います。

園部　これから先、アーケード用、ゲームセンター用に使用しない、ホームユース専用のソフトを供給する意向はお持ちでしょうか。

中村　今までに発売したコインオペレートの転用だけでなく、アーケード以外のもの、とくにダイレクトに、ホームユースのためのプログラムの開発もやっています。

園部　有線テレビ、CATVの普及が今年の話題ですが、アーケードゲームに与える影響については、どうお考えですか。

中村　そんなに悲観はしていません。

CATVでゲームができるようになったとしても、ホームユースのものとは違った、コインオペレートでなければできないゲームを作ることは可能なわけです。

それに、ホームユースのゲームにあきたらずに、前にも増してゲームをやりに来るというふうに考えています。

ホームユースで、ゲーム人口の底辺が広がるという期待も持てますね。

園部　ナムコの製品は、最近流行のレーザーディスクを使ってませんが、レーザーディスクの限界などが……。

中村　レーザーディスクに関しては、未だ、ナムコが期待するだけの完成度に達していないということです。

ならば、CG（コンピュータグラフィック）の中で、もっと追究しようという形になっているわけです。

園部　CGでもレーザーに負けない、いやそれ以上美しいゲーム性の高いものですね。

では、レーザー抜きの、ナムコ独自のゲームというものを期待していてもいいんでしょうか。

中村　いや、かといって、レーザーディスクをすべて捨てているわけではありません。

〝こういう活用の仕方によっては完成度の高いものになって行くだろうか〟という可能性を前提に研究することも、平均的に行なっているのです。

また、今までのものとは違った展開の中で、新しいゲームの想像も行なっています。

そういう意味では、ナムコに大いに期待していただきたい。

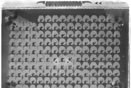
園部　レーザーだけでなく、そういう姿勢のナムコのゲームに期待していいということですね。

NEW VIDEO GAME

《年末年始にきつ〜く8ゲーム》ビデオNEWゲーム紹介

ヒマを持てあますことなく、かといって粗大ゴミとなることなく、ゲームセンター通いで、休みボケを退治することをおすすめ。





☆リブル・ラブル（ナムコ）奇跡を起こせ！ヒロイックファンタジーワールドで。

剣と魔法の世界に繰り広げられるファンタジックなゲーム。リブル・ラブルを使って、魔法使いをやっつけろ。

《遊び方》

八方向のツイン・レバーで、リブル・ラブルを操作し、マシュリンやホブリンをバシシする（囲む）ゲーム。マシュリンをすべてバシシすれば、一つのシーズンが終わる（つまり一面クリア）。バシシゲーム

《キャラクターご紹介》

リブル・ラブル　村に伝わる魔法の道具。この魔力が〝バシシ〟なのだ。

ボブリン　下っぱの魔法使い。

マシュリン　ホブリンに魔法をかけられたキノコ。

チェンジャー　リブルとラブルを入れ替える妖怪。

ジェアー　ラインをチョン切る通り魔。

キラー　エネルギーを吸い取る怪物。

ガーゴル　天災を起こす悪魔。トプカプをねらっている。

トプカプ　宝箱に隠れている妖精たち。全員集合すると、奇跡を起こせる。

《テクニック編》

宝箱を探そう！

一シーズンにマシュリンは二〇匹。これをすべてバシシすると次のシーズンに進めるが、それだけではつまらない。不思議がいっぱいつまっている宝箱を探すのだ。各シーズンに一つずつ隠れているヨ。

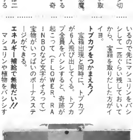
バシシして赤く光ったら、その中に宝物が隠れているショーコ。小さくバシシして宝箱を取り出そう。注意することは、宝箱のそばには、必ずガーゴルがいるので先にマシュリンをバシシして一匹ぐらい残しておいてから、宝箱を取りだした方がイイヨ。

トプカプをつかまえろ！

宝箱出現と同時に、トプカプが6人飛び出してくる。トプカプ全員をバシシすると、奇跡が起こって（FLOWER、RAINBOなど文字がそろって）宝物がいっぱいのボーナスステージができる。

エネルギー補給で無敵だい!!

マシュリンや植物をバシシするとエネルギーが補給される。エネルギーをオーバーチャージすれば、リブル・ラブルは無敵になるのだ。植物は、種、芽、花、実という順でエネルギー増加が大きくなる。そして実は、そのままにしておくと種三つに変わり、植物をふやしてくれるので、植物を上手に育てるのがポイント。



©NAMCO

☆エキサイティング・ローラー（タイトー）ローラーゲーム！なに古い、ではローラーボールでどうだ。



©TAITO

ローラーゲームってむかしあったの知ってるかな？ そう東京ボンバーズと、ニューヨークボンバーズ。それのゲーム版ですよ！

タイムトライアル（三十秒）で持数を決める。全コース、（二十四㎞）を時間内に走りきる。時間はなんと六十秒。〇・一㎞で二十点の得点となる。

走行中にパンチでいかに敵を倒し得点をするかが勝負。反射神経と、闘争力がものをいうのだ。まごまごしていると、敵にパンチをくらってやられるのがおち。やられる前にやる。これが勝負である。

ハイスピードで走りきると高得点！ 敵もつわものぞろい。そうはさせじとタックルやパンチをくり出してくる。それをかわし、敵にパンチを出しながらやっつけるのだ。

高い障害は飛びこえることはできない。このあたりは判断力と、シェイビングのテクニックである。低い障害物はジャンプ可能である。またジャンプすると得点につながる。

円柱の障害物もタイミングのいいスラロームでかわしていくのだ。画面の中央には残りのキョリ、残りのタイムなどが表示されている。

道路のかなたには、グラフィックスのビル街や、山脈が見えたりする。これを見るだけでもあきないので楽しい。

タイムオーバーの時には、持数が一人減ってしまうので気をつけよう。

ゲーム終了後、カウントが0になる前にコインを投入し、ジャンプボタンを押すと、断続してプレイができるのである。全面クリアなんていうのも可能なのだ。

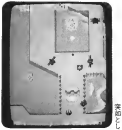
夜のロードあり、山道あり、屋外のロードローラーゲームである。

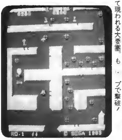
パターンを増すごとに障害物が変化していったり、背景もいろんなものを見せてくれるので、ゲーム中でもあきることがない。

君は一匹狼のローラー野郎。むかうところ敵なしだぜ！

☆セガ・レグルス（セガ）メカ軍団をやっつけろ！宇宙感覚のエキサイトゲーム。

©SEGA





謎に隠されたメカ・アニマルゾーン。侵入したら、前進あるのみ！

メカ・アニマル軍団の襲来。突如として現われる大要塞。もう後には引けない。

ファイヤーとボンプを使いわけて攻略をしろ。空中の敵にはファイヤー。地上の敵にはボンプで撃破！

ボンプは障害物の後方の敵や、森林地帯を撃って道を作ったり、メカモグラの穴を埋めることもできる。

時々飛んでくる怪鳥を撃って、落した卵をひろうとボーナス点またはエクストラタンクのチャンスとなる。せっかくのエクストラタンクのチャンスを逃す手はない！

プレイヤーは、一万点、三万点、六万点、十万点、十五万点のスコアを越えるごとに、卵をひろうとエクストラタンクを得られるチャンスがそれぞれ一度だけ与えられる。攻略法の鍵はこのへんにあるようだ。

フラッグをとるとミステリーポイントとなる。このフラッグも一つの鍵である。そして、なんといっても一番の難所となるのは、敵の大要塞だ。これを攻撃するのは並大低のことではない。

要塞の合体メカが開いた瞬間に、中心のエネルギー核をボンプで撃たなければならない。ミスはゆるされない。

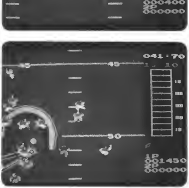
これを逃すと、大要塞からの総攻撃が開始される。

その他にも、海岸の基地や、敵の都市基地。山岳の戦闘と多彩な攻撃パターンがある。シナリオの流れなどは、プレイヤーを喜ばせてくれるに違いない。

敵の攻撃をさけながら、奥深くまで進入せよ。それが君の指命だ。

NEW VIDEO GAME





☆10ヤードファイト（アイレム）

タックルでぶっとばせ！ 熱い男の血がいま燃える時。

男が燃える時！ それはスポーツだ。クールな判断、ホットなフットボールゲーム。君にできるか！

プレイヤーはオフェンス（攻撃側）を率いて、できるだけ前へセットアップ。

ディフェンスのフォーメーション数がほんと百八十三種類。このフォーメーションや戦況を、クールかつスピーディーに判断し、タッチダウンを狙うのだ。

レバー操作でタックルをつぶし、前進する。レバーをすばやく動かすと、敵のディフェンスをふりきれるのだ。そして速く動かせば動かすほど敵のディフェンスをふりきることができる。

フォースダウンで10ヤード進まないと、10ヤード後退。タックルをふりきって走れるのは三回と、ゲーム内容も仲々シビアである。

攻撃スタートの時、パスレシーバーボタンでレシーバーを前進させることができる。このボタンをうまく使うのも一つのテクニックだ。

パスは、パスレシーバーが手をあげているとき、パスができる。パスボールをインターセプトされると、20ヤードの後退になるから、スピーディな判断でパスをして、ファーストダウンを勝ちとろう。

プレイヤーがスクリメージラインより前に出るともうパスはできない。あとはランと、タックルで敵をかわしながら前進することになる。

タッチダウンをすると、ゴールキックがまっている。マーカーをよく見て、キックすると、トライフォアポイントが得られる。

パターンは、1・2パターン（ハイスクール） 3・4パターン（カレッジ） 5、6パターン（プロ） 7・8パターン（スーパーボール） とレベルアップしていきます。

ハイスクール時代はまだ始まりの第一歩。さすがにプロの動きとは違う。キミはプロの動きについていけるか。タッチダウンすると、観客やキュートなチアガールがキミに声援を送ってくれる。

このハイテック感覚に、キミはついていけるか！



☆ザ・ビッグプロレス（データイースト）

おおっ！ 出たあー。イノキのコブラツイストだい！

ただいまからD・E・C・O認定、ビッグエキサイトシリーズを開幕します。青コーナー。

これはもう大変。名前は違うけれど、アンドレ、マスカラス、テリー、イノキ、また、タイガージェットシンまで出てきてしまうのです。

プロレス愛好家の諸君。ゲームでプロレスができるなんてしあわせですよ。

百円で、一人でも二人でも遊べてしまうのだ。先攻はサニー。レバーブヒーローをコントロールして、相手に技をかけて倒したらフォールをする。

技は十二種類。ヘッドロックからコブラツイストまで。なんとエンズイギリや、ジャーマンスープレックスもあるのですぞ。

もち、敵も技をかけてくるが、有利な体勢で組み合えると〝ATTACK〟のサインが二秒間でるので、その間に技を選択しよう。二秒間のうちに何回押せるかが勝負だ。

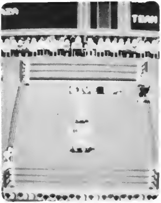
不利な体勢や、サインが消えてからでは技はかからない。すばやく押す。これが君を勝利へ導く鍵である。

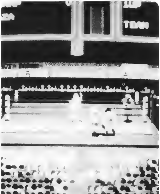
それから一番の要注意が、バイオレンス・シーザー・シニアの乱入。これには注意をはらってプレイするのだ。

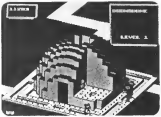
ここでひとつ、技の内容を紹介しよう。

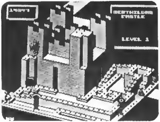
①ヘッドロック、②キック、③ウエスタンジャンプ、④チョップ、⑤ドロップキック、⑥ボディスラム、⑦エンズイギリ、

⑧パイルドライバー、⑨ウエスタンラリアート、⑩ブレンバスター、⑪ジャーマンスープレックス、⑫コブラツイスト、と、以上である。また場外乱闘もあり、20カウント以内に戻らないと、リングアウト負けになってしまう。
場外戦の時にも、ナックルパート、カラタケワリ、鉄柱攻撃などもあり、場外でリングアウト負けにするのもひとつの手である。
すばやいタッチワークと、さえわたる技の選択。チャンピオンベルトをつかむのは誰だ！









☆クリスタル・キャッスル（アタリ）

オットどっこい！ここはおらっちの城だい！

これはコミカル。クマさんがお城をとり返す。妖怪や、魔法使いをやっつけろ！

城の赤い点を一つ一つ、トラックボールでとっていくのだ。でもこの城は普通の城ではない。そう妖怪の住む城なのだ。これからクマちゃんの冒険の始まり始まり。

一つ目妖怪登場！　この一つ目妖怪、赤い点を一つ一つ食べつくしていってしまうのだ。クマちゃんは妖怪に食べられる間に、先に赤い点をとらなくてはいけない。また、一つ目妖怪につかまってしまったら死んでしまうのだ。ようするに食いいじがはっているのだ。

妖怪にも弱点はある！　妖怪の食いいじを狙うのだ。赤い点を食べると、上から下に赤い点が通過する。その時にタックルするのである。そうすると一つ目妖怪は死ぬ。タイミングが仲々難しいのがこのゲーム。

スケルトン登場。これはこの城の番人である。番人といっても妖怪たちの番人。赤い点をとられてはと必死。でもこれは、スケルトンの動きをよく見て動くと赤い点はとれる。だがトラックボールなので行きすぎないように気をつけなくてはならない。

第三は歩く木！　木が歩いてクマちゃんを襲ってくるのである。これは大敵。この場合にはクマちゃんのジャンプ力がものをいう。木はたいてい軍団で向ってくる。それをジャンプでかわしながら敵をやっつけるのだタイミングよく連続ジャンプあるのみだ。

第四には突然出てくるエネルギーの玉。これには気をつけよう。クマちゃんを目がけて上から落ちてくるのだ。

魔法使いのおばあさんも出てくる。木や魔法使いに対抗するものとして、ボウシをとるのだ。ボウシをかぶっている間は、どんな敵にもやられはしない。

いろんな城が出てくるので、それを一つ一つやってみるのも楽しい。また、この城は嫌だ！なんて思ったらクリアするこなんて思ったらクリアして、次の城にうつることもできる。なんともコミカルなクマちゃんである。にその勇気があるかな？

NEW VIDEO GAME

©MAMA-TOP



☆バーディ（ママ・トップ）ママーこわいよー。誰かがくるよー。

わたし？　わたしバーディママ。どうかひとつ、わたしの話を聞いてくださいな。それはもう。たーいへんなんですよ。

バーディママ奮戦記！　なんていってもおかしくない。今までの戦闘ゲームや、敵が死んじゃうなんていうゲームとはちょっと違う。きわめて平和的で、顔もほころぶほどのゲームである。

バーディママを十字レバーで操作して、虫をとる。もちろんバーディママが虫に近づくと逃げていく。そこですかさずアタックをかけて虫をとり、バーディに食べさせるのである。

〝FEED〟が出たら大変！　急いでエサをやらないと、ヒナバーディがあぶないのだ。バーディママも大変だ。ヒナバーディを育てるのは難しいのデスヨ。

ところがところが、二匹の大敵がいるのである。その名も〝モンスターラッド〟。

この〝モンスターラッド〟は、ヒナを食べてしまうという悪い奴！　でもこいつに対当りをすると、数秒間気絶してしまう。それを狙ってヒナバーディに虫をあげるのである。

一面クリア時点で、ヒナは成長し、大人のバーディとなる。

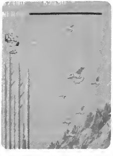
虫も木の上、葉、地面といろいろなところにいるので見逃さないようにすることが一番のポイントなのだ。

〝あれっ、ちゃんと虫をとったのに、面が変わらない〟なんていってるうちに、モンスターラッドにやられないようご用心！

第三面からは、〝スカンク〟も登場！　スカンクのさいごっぺ、には気をつけて。ヒナバーディにエサをあたえつづけるのである。

キミもこうやって親に育てられてきたんだよ。





☆バスター（セサミ・ジャパン）3D感覚の交戦シーンは、見ているだけでもひき込まれる魅力がいっぱい！

自由の女神やモアイの遺跡。地球を敵の手から守れ。

今までこんなゲームがあっただろうか。シナリオがリアルに作られているので、画面を見ているだけでも楽しいのではなかろうか。

まず第一にキャラクターが多いということがあげられる。全部で十一種類以上は確実。

第二に、ガンダム、スターウォーズ、ゴジラのミックスゲームのような感じがする。その点がまたおもしろい。

また、背景もおもしろい。林や平地、自由の女神、モアイの遺跡。これらを出すのもひとつの楽しみであろう。

スロッグをビーム砲で撃ち、ワープしてくるフタルゴをジャンプして攻撃する。また、敵の浮遊爆弾ブロッカーをシールドで防御するのだ。

シールドを使うときには、シールドエネルギーに注意しながら。シールドを使わなくてはならない。エネルギーがなくなると、浮遊爆弾が飛行機に変身してしまうので要注意なのである。

また、ラウンドごとに母艦があり、帰艦するとシールドエネルギーが再生される。

とにかく3D方式なので、迫力にかけては満足できるだろう。

双頭のビッグバードが出現したり、森の住民ビッギーが登場したりなどと、キャラクターにはあきない。

レバーは八方向式なので好きな場所へジャンプもでき、シールドを体の前に出すと、敵のビームや、弾を防御できるのである。

広大なアメリカ大陸でくり広げられるファンタジー。自由の女神は砂の中にうもれ、すさんだ地球をキミがバスターの体を借り、敵と戦うのだ。ミスはゆるされない。

ジャンプだ！　ビーム砲を撃て！　キミはもう地球を救う戦士だ！

大自然のおくりもの!!



美容・保健・若返り・老化防止・スタミナ増強に…………

若い時には考えもしなかった"老化"という言葉。実はすでに若い時からすでに目に見えない体力の老化現象は始まっているのです。若い時、活発であったはずの細胞の合成が、年とともにダウンし始め、老化は除々に進行するといわれています。

全ての人々に共通な「いつまでも若く、はつらつとしていたい」という願いに応えて健康食品販売センターは、皆さまに天然ビタミンE・FスタミンESをお送り致します。

リノール酸(ビタミンF)とガンマーオリザノールが多量に含まれており、タンパク質、ビタミン等の酸化とりわけ脂肪の酸化を防ぐといわれております。

人間の体を構成している細胞一根幹をなす大脳中枢、副腎皮質を始め、末々の細胞に至るまでに作用して、その酸化破壊を防ぎ、「老化」防止に優れた効果を発揮いたします。

その主なる効果としては血中コレステロールを低下させ、動脈硬化を防ぎ心筋梗塞、脳卒中の防止、血圧の正常化、血管の若返り、ガンの予防、腎の働きの調節、抗炎症リウマチの軽減、男子精子の産生、月経異常の改善etc。

☆お申し込み方法

料金は商品到着後、現金か為替で指定の場所にお支払い下さい。

健康食品販売センター

〒107 東京都港区赤坂2-15-18　西山興業赤坂ビル503
TEL03(585)9301

お申し込み書	
定価6,500円を(　　　)個、計	円
申込人住所	
TEL	
氏名	

TOY&HOBBY

ウォーゲームPART1 WAR GAME
やめられないとまらない、ウォーゲームの魅力

〝ビデオゲームばかりがゲームじゃない〟
ってわけで、ウォーゲームPART1
のご登場！ 寝正月を返上して、い
っちょうグワンバってみようぜい

WAR GAME

原 健司（ゲーム評論家）

今流行しているウォーゲームの原型は、一九五三年にチャールズ・ロバーツが作った上陸作戦ゲーム〝タクティクス〟です。

それまでのゲームのパターンを完全に打ち破ったウォーゲームは、歴史と科学、そして紙でできたタイムマシーンといっても過言ではありません。

ウォーゲームに必要なものは、通常のセットとして、地図、組、歴史上の人物、軍隊を表わした多数の駒、それにゲームを詳細に説明したルール解説書があります。

ゲームの目的は、プレイヤーが時間の流れをさかのぼり、歴史上の大事件を再現することなのです。

ゲームは必ず現実と同様の展開、あるいは可能性のあった展開をみせてくれます。

そして、それぞれの歴史上の大事件が、プレイヤーの考えひとつで歴史を変えるような流れへと変化させうる、という醍醐味があるのです。

ウォーゲームの舞台となる地図上の、六角形のマス目は〝ヘノクス〟といい、それぞれの駒の移動や位置を決め、ゲームをスムーズにプレイするためのものです。

プレイに際しての基本的なことは、相手のユニットを、いかに破壊するかです

それには、自分のユニットをどう動かせば一番効果的なのか、また移動においても、ユニットの移動力や地形などを、自分で熟知しておかなければなりません。

要するに、よくルールを知っておくことが、ゲームを楽しむコツということです。ルールさえわかっていれば、奥の深いおもしろいゲームなのです。

ウォーゲームの歴史は、チェスの歴史ともいわれています。何千年ものあいだ、チェスとその変形のゲームは、一般の人々はもちろん、軍事関係者にも「模擬戦争」のために用いられてきたのです。

しかし、直接的な形としては、SF作家H・G・ウエルズの「小さな戦争」という作品の中で登場する、職業軍人に使われるものよりもずっと単純な形式のウォーゲームです。

それを商品化したのが、前出のチャールズ・ロバーツなのです。

ウォーゲームの種類は明確ではありません。けれども、争いごと、競争などはすべてウォーゲームとなりうる要素を持っているのです。つまり、人間社会、動物世界など、あらゆるものがウォーゲームになってしまうのです。

今、マニアの間で話題となっているのは「文明の明けぼの」というタイトルのウォーゲームです。

発売はまだなのですが、原始時代から現代に至るまでの文化の発達をシミュレーションしたゲームで、四～五人がプレイする上級者向けのなかなか難しいものだそうです。

このように、戦争ものだけがウォーゲームではないわけなのです。

同じようにシミュレーションものに、ロールプレイゲームと呼ばれるゲームがあります。

これは、親の設定した時代のアドリブ的な事件を数人でプレイするもので、SF的要素を持



ツクダホビー

ウイングキャリバー

三五〇〇円

人気アニメ、聖戦士ダンバインの、オーラバトラー・ウインクキャリバーなどの戦いを再現した、SFウォーゲーム。

三十分以上のプレイタイムを二人以上でシミュレートする戦術級。初心者向けでユニット数は九十四と比較的少ない。

オーラーバトラーのパイロットになりきって、敵を撃破しよう。

ツクダホビー

スペースフォールド

三五〇〇円

TVアニメ、超時空要塞マクロスの世界を舞台にしたシミュレーションゲーム。

マクロスのストーリー全体を追ったゲーム・スペースフォールドと、マクロス艦内の生活を扱ったマクロス・ライフを含んでいる。

ドッグファイト、シティファイトに続く、マクロス第三弾の戦略級ゲーム。マクロスの全世界が広がっている。

マクロスの火星から地球まで、及び最後の決戦のストーリー全体をカバーしている。

また、マクロスライフは、シミュレーション・ウォーゲームではなく、マクロス艦内での生活をなどを、扱った息抜きゲームだ。



ツクダホビー

ソロモン攻略戦

ニュータイプ

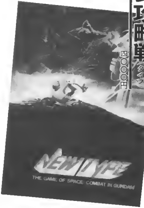
四〇〇〇円

不滅の名作、機動戦士ガンダムの世界を楽しもう。

宇宙でのモビルスーツ戦、モビルアーマー戦をテーマにした戦術級ゲーム。

プレイヤーは、各モビルスーツのパイロットになって、連邦軍とジオン軍にわかれて、宇宙戦闘をシミュレートする。

二～六人でプレイでき、ユニット総数は五九〇個。シナリオによるが、一～三時間が所要。



たゲームといえます。

ウォーゲームをプレイする場合に大切なポイントを書いておきましょう。

必ず初級、中級、上級の順に進むことです。途中を省いて、いきなり上級でプレイしようとしても、ルールが複雑なため、わけがわからずに放り出してしまうのがオチなのです。

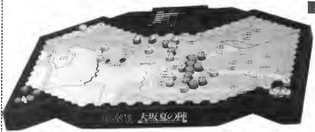
ウォーゲームをマスターする道はただひとつ。初級から一歩一歩積み重ねて行って、中級、上級へと進んで行くことに絞られるのです。

エポック社

大坂夏の陣

(電子ウォーゲーム)

二九八〇円



豊臣家と徳川家の、天下わけめの関ケ原の合戦ののちの、最後の戦いとなった、大坂夏の陣の戦いをテーマとしている。

プレイヤーは二人。西軍と東軍に分かれ、それぞれの軍勢を指揮するのだ。

東軍(徳川)は大坂城本丸に進軍すれば勝ち、西軍は徳川家康を討ちとれば勝ちとなる。

プレイヤーの指揮しだいで、徳川家康の天下はなくなってしまうかも知れない。

もし、歴史が変わったとしたら……。

エポック社

史上最大の作戦

(電子ウォーゲーム)

九八〇円

第二次世界大戦の、ノルマンジー上陸作戦をシミュレートしたゲームだ。

プレイヤー二人は、連合軍とドイツ軍に分かれ、それぞれの軍を指揮するのだ。

連合軍はドイツ軍に占領されたフランス諸都市の奪回及び内陸地への進撃を目指し、ドイツ軍はそれらを阻止する。

勝利の条件としては、連合軍が突破ヘックスに移動するか、ドイツ軍が主要五都市を占領するかである。

電子判定装置のため、ゲームがスピーディに行なえる。



エポック社

ドイツ戦車軍団

二八〇〇円



ウォーゲームの入門及び初級用。

このゲームで基本をしっかりマスターすることが大切だ。

第二次世界大戦のヨーロッパを舞台に、エルアラメイン、ダンケルク、ハリコフ攻防戦の三つのテーマに合わせて、ドイツ軍と連合軍の攻防をシミュレートしよう。

それぞれの戦線の解説を読んで、頭の中に戦闘を再現し、盤上でゲームを組み立てて行くのだ。

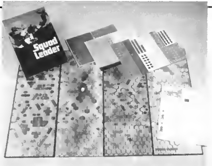
スコードリーダーシリーズ（四部作）

第二次世界大戦の陸上戦闘を、精密にリアルに再現した、戦術級ゲーム。歴史を変えるIFの世界がそこにある。厳寒のロシア、酷暑の北アフリカ、道なきマレーのジャングルでも、これさえあればあらゆる戦場が再現できる。
独特の国民性を持った各国戦士と、さまざまな性能の各種兵器を操って、ありとあらゆる戦闘を展開するのだ。

ホビージャパン

戦闘指揮官（スコードリーダー）

六八〇〇円

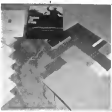


米独ソの各国兵士による歩兵戦闘を描いている。
代表的な地形、兵士・兵器はすべて網羅されている。
スコードリーダーシリーズの第一作。
ここから大河ドラマが開始されるのだ。

ホビージャパン

クロス・オブ・アイアン

五八〇〇円



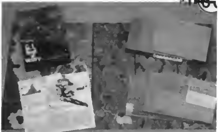
ヨーロッパ東部戦線での、機甲戦闘が舞台だ。
第一作に、ロシア独特の地形と各種兵士、兵器を補って戦線は拡大していく。

ホビージャパン

G-I勝利への礎

一三〇〇〇

スコードリーダーシリーズの第四作は、それまでのゲームシステムのかなり大きな部分にわたって再構成がされている。
アメリカ軍の戦術行動及び装備を拡張したゲームの性格上たえずゲームシステムが進化する結果ということだ。
プレイヤーは、今までの経験にたよらないでプレイする必要がある。プレイ中に、根本的なルールシステムの変更に直面することになるからだ。
かといって前三作のゲームルールは、G-Iをプレイする上では、ぜひ必要なものだ。さー、戦場の指揮官になりきれ！



ホビージャパン

電撃ドイツ戦車隊

五八〇〇円

開戦後間もない電撃戦をテーマにしたもの。
第一、第二作に、英仏蘭ベルギーその他の国々の兵士、兵器と、西方戦戦独特の地形を補っている。



10月もおわりのある日曜日、本誌の熱狂的な読者10人が集まって、ゲームラリーが開催された。場所は、編集部から歩いて10分程度の距離にある、ゲームプラザファンシティ神楽坂店。斉藤店長の好意により、ラリー会場となったわけである。

いつもは陽気でひょうきん者ぞろいの参加者たちも、新しい試みのゲームラリーへの期待に少し緊張気味。ラリー使用の機種は、エクセリオン、プレアデス、女子バレー、トロピカルエンジェル、センジョウ、フォゾン、ハイパーオリンピック、アップンダウンの8つ。

ラリーに関する説明ののち、10人の参加者を互いに相手の点数やタイムを計るため、2人組とした。1ゲームの持ち時間は5分と短いので、早く慣れて、より多く得点することが必勝につながるであろう

遠藤 有田組

㊤遠藤英昭君
㊦有田吉文君

遠藤英昭君—残り時間あと何分と読みあげるのは遠藤君。常に冷静をよそおっている感じであった。ゲーム中の有田君をリードしているように見える。

でも初めての体験、アップンダウンでは、「アッ、ダメ」なんていう言葉も。

やはり、冷静をよそおってはいても、プレイ中の目は燃えていた。

有田吉文君—ひと目でおとなしそうなゲーム少年とわかる。

ゲーム中も黙々とレバーを動かし、ボタンを押していた。遠藤君が向かい側で〝次に〇〇だよ！〟なんて言っても耳に入ってないようす。もうゲームの中にひたりきってしまっていた。

ゲーム中は無言。ただ相手のプレイを見ている時は、先にやったとばかりに、〝次あぶないよ〟なんていうアドバイスも出た。言う時には言う、自分の時になると内からメラメラと火のついたゲーム少年であった。そしてひとこと〝古いゲームだったらよかったのにな〜〟。











桑原 宮田組

㊤宮田　浩君
㊦桑原圭一郎君



桑原圭一郎君—ゲームをやっているうちに、暑いのか汗をふきながら、上着（ジャンバー）をぬいで、ヨシ！　とガッツポーズを入れていた。

そのかわり、やられると、顔をくしゃくしゃにしてくやしがっていた。〝初めてのゲームが多くてだめでした〟と桑原君。

宮田浩君—口数が多いのが宮田君。ゲーム中もシャベクリマン。やられると、〝ここがこうだ〟なんていいわけぎみな弁解もする。でも残り数分となるとマジメになってさすがに無口になる。

かわりに桑原君のリードが始まり、ケースバイケースという感じである。でも時間を見ながらの短時間のプレイとあっていつもよりマジメであった。宮田君曰く。「死にました。今度チャンスがあれば雪辱してみせる。」

ガンバッタゾ10人の強者！

●新企画登場 ゲームラリー

読者参加

とかくマンネリとなって、読者からの評判が[illegible]
間ニに変わって、新しく登場したこの企画。[illegible]
うない――という読者の声に答えたこの[illegible]
回目の評価は上々。

吉武組 長崎

㊧吉武勝雄君
㊨長崎智久君

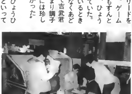




吉武勝雄君—長崎君にリードをされているという感じ。ゲーム中は何も言葉をうんともすんとも発しない。とにかく、ひょうひょうとしてプレイしていた。

でもゲームをやっているときの顔はマジメ。どことなくあどけなさが残っている顔で吉武君曰く、〝かぜひきであまり調子でなかったけど、たまには珍しいゲームをやって楽しかった〟と。

長崎智久君—長崎君もひょうひょうとしていた。どこといってつかみどころがなく、またゲームをプレイして、燃えているというのでもない。冷静な燃え方というのか、炎でいえば赤ではなく青白く燃えていたのである。時間を見ているときでも、ひややかに〝タイムリミット〟といわれそうだ。実際にそうであったけれど。



でも話しをするとやはり、ゲーム少年という感じである。ちょっと舌たらずのところなどは。

室井組 石塚

㊤石塚伸彦君
㊦室井　治君



室井　治君—ちょっと大目の室井君。最初は人見知りなどをし、猫をかぶっているふうのゲーム少年であった。でもゲームをやっているうちに本性発揮。ゲームに没頭し、つい我をわすれてしまったようである。〝チェッ〟〝クソー〟なんていう言葉も出たりした。室井君曰く、〝プレッシャーを感じてしまいました。そのためあまり思うようにはいきませんでした〟。



石塚伸彦君—石塚君は長身。背は高いが、気の弱そうなゲーム少年に見えたが、なかなかどうして、ゲームとなるとガゼン燃えていた。

ゲーム中に〝ア・ヤベー〟なんていうことばもつっと出てしまったり。やられるとテーブルを壊れるかと思うぐらいたたいてくやしがっていた。

石塚君はたったひとこと、〝ナイス〟。仲々調子がよかったようであった。







ゲームラリー規則

1. 5～10種類のゲームを、それぞれ一定時間内にプレイし、その得点を競う。
2. 1ゲームを5分間とし、規定時間内にGAME　OVERとなった場合は、タイムによって得点を定める。
3. ゲームのスコアによって平均点を算出し、10点満点（0.05ポイントきざみ）で得点を割り出す。（6～10点）
4. 途中でゲームが終わったときには、1分以内2点、2分以内3点、3分以内4点、4分以内5点、5分以内6点を与える。
5. プレイのために器具など、補助となるものは一切使用してはならない。

■ゲームラリー参加の読者を募集します。参加希望者は、官製ハガキに、住所、年令、学校名（学年）、連絡先電話番号を明記のうえ、編集部ゲームラリー係に送ってください。

桜井組 西橋

㊧西橋倫治君
㊨桜井　明君





桜井明君—なんといってもNO2のハッスルボーイ。楽しみながらゲームをしているという感じであった。一番燃えていたのがハイパーオリンピックである。百メートルでは、ゴールするなり飛ぶような喜びようであった。いかにも満足な、いかにも自慢気な、ゲームをやる前とは—全く違う人間のように思った。プレイ前は無口なゲーム少年であったが、いったんゲームをやると全く人が変ったよう。桜井君曰く〝何も言うことはありません〟。

西橋倫治君—今大会の一番のハッスルボーイ。もうその熱気たるやすさまじかった。ゲームが好きで、心から楽しんでやっているという感じがあった。ハイパーオリンピックでは自作のマシーンまで登場。でもあまり役にはたたなかったようである。〝台が悪い！〟としきりにいっていた。

その他のゲームでも一番目立ったのが西橋君。フォゾンの時などは、〝ヤッター〟なんていう声も。でも、ゲームが終わるとはにかみ少年に変身だ。

ゲームが終わり、西橋君曰く、〝とにかく不可でありました〟。

（取材、村山）





《ゲームラリー結果発表》

プレアデス
一位　桑原圭一郎　九・九五、
二位　桜井　明　九、九〇

フォゾン
一位　室井　治　九・九〇
二位　有田　吉文　九・八〇

ハイパーオリンピック
一位　桑原圭一郎　九・九五
二位　有田　吉文　九・八〇

エクセリオン
一位　吉武　勝雄　九・九五
二位　遠藤　英昭　九・九〇

女子バレー
一位　遠藤　英昭　九、九五
二位　石塚　伸彦　九・九〇

センジョウ
一位　有田　吉文　九、九五
二位　吉武　勝雄　九、七五

トロピカルエンジェル
一位　吉武　勝雄　九、九五
三位　西橋　倫治　九、九〇

アップダウン
一位　吉武　勝雄　九、九五
二位　室井　治　九、九〇

総合
一位　吉武　勝雄七七、九五
二位　有田　吉文七七、四五
三位　遠藤　英昭七六、九五
四位　桜井　明七五、〇〇
五位　長崎　智久七四・八〇
六位　西橋　倫治七三・九〇

協力　ゲームプラザファンティ神楽坂店☎03-267-8041

PASOCOM GAME SOFT

パソコンゲームソフト

今月のおすすめソフト23本

お正月の休みはパソコンゲームに限るってわけでもないけれど、なぜかゲームソフトをご紹介。えっ？ パソコンを持ってない？ いーえ、ナイコン族でも読んどいてよねっ。

レッド・ゾーン (T&Eソフト)

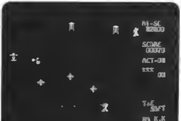
PC・6001／PC・6001MKII ¥4000

テープの裏表にPC・6001とMKIIの別個のプログラムが収録してあるというかわりダネソフト。それぞれのグラフィックスを最大限に生かすためのうれしい配慮にカンシャ！

8種類の敵が入り乱れ、さまざまなパターンで攻撃してくるのだ。パワーズスーツに身を包んだキミは、弾の間をかいくぐり、連射可能なビームライフルを8方向に撃ちまくり敵をやっつけよう。

面が進むにつれて、敵の撃つ弾も多くなってくるので油断は禁物だ。チャレンジステージもあったりして得点かせぎのチャンスも充分。

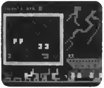
あっ、そうそう、ビームライフルを撃つと、自分自身はその反対方向に方向に押されるのでご用心、ジョイスティック使用可、PC・6001はROM、RAMカートリッジが必要。





ノアの箱舟(コムパック)

PC・6001MKII/PC・6001(32K) ¥3000

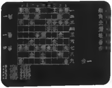


洪水が来るまでに、キミは20組の動物たちを助け出し、船に乗せなければならない。しかしその経路はたったひとつ。ひとつ間違えるごとに彼が押し寄せてくるのだ。

試行錯誤のくりかえしのパズルゲーム。間違えた場合には悪魔が乗り込んで来たりで、もうたーいへん。カーソルキーで迷路パズルをクリアしよう。

将棋対局(コムパック)

FM7/8 ¥3000



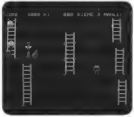
PC・6001MKIIの将棋対局の移植版。いってみれば兄貴の登場だ。

FM7を相手に将棋の始まりだ。Kコンパイラの高速性を生かした人工知能型ゲーム。

初心者には名トレーナーとして、強い人にも気の抜けない一戦が楽しめる。

ハンテッド・ハウス(コムパック)

FM7/8 ¥3000



穴を掘って掘って掘りまくり、現われるモンスターを落としまくるのだ。だけどご用心、このモンスターはワープするのだよン。

人間の動ける場所は地面やはしご、穴が完全に開いてるところだけ。

なんとしても、モンスターをやっつけるのだ。

ン、必殺技? "頭上落とし"に"ともだおれ"その他いろんなテクニックが使えるぞ。

魔宮デルタ(コムパック)

FM7/8 ¥3000



魔宮の謎を解き、宝を手に入れるアドベンチャーゲーム。

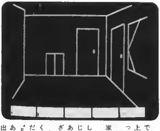
王の呪いと共に封じ込められた宝を求め、古代遺跡"魔宮デルタ"の迷路に挑戦だ。

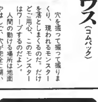
さあて、キミは何分でこの迷宮からみごと宝を取って飛び出せるだろうか。

――9××年、アマゾンの源流で大規模な遺跡群が発見された。魔宮デルタは、それを作り自らの宝を隠した王の呪いがいまだ解けていない。王の呪いを打ちやぶるのだ。

四次元の家(プロシューマー)

PC・8001MKII、PC・8801 ¥3400、FM7 ¥7800





ここは、ある村のはずれ。そこに異様な建物があった。

4階建てのその家の2階は、四方に立方体の各部屋が張り出している。

各部屋には、窓が一つとドアが一階だけでなく、2階3階4階にもついているのだ。

そして今、見ている前で異様に変形し、2階以上が見えなくなってしまった。

調査のため、単身その家に入ったのだが……。

四次元的にたたまれてしまったこの家には、同じつくりの部屋が8部屋あり、出口は時空的に閉ざされてしまった。

何とかして脱出をしなくてはならなくなったのだが、出口はただひとつ"STAR GATE"。さあ、四次元の空間から脱出はできるのだろうか…。

3Dゾーン（アンプルソフトウェア）

FM7　¥3500





かつて、平和と繁栄の絶頂をきわめた銀河連邦も、今は強力な侵略者の支配下にあって、見る影もなかった。しかし、連邦の各地ではひそかにレジスタンスの計画が進行していた。

侵略者に対抗するためにつくられた超高速戦闘艇「アシュラ」号に乗った、テストパイロットのユウは、人々の期待を一身に浴びて、銀河連邦すらかなわなかった侵略者へと向って飛び立って行った。

〝FMにはリアクションが少ない〟という常識をひっくり返したゲーム。

なんたって「3Dゾーン」というくらいで、立体感は抜群、と迫力の3次元空間なのだ！

画面の奥から次々と現われ、体当りしてくる敵機群。これを上手にかがしながら、ビーム砲で粉砕する。そのスピード感がたまらない！

もちろん空間から空間へワープするという離れ技もやってのけられる。キミはこのスピードについてこられるかな？

人工知能GILL（アンプルソフトウェア）

PC・6001MKII　¥3500



PC・6001MKIIならではの、会話を楽しむ新しいタイプのゲーム。

ジルは8歳の女の子。髪は栗色で、ごらんのとおりのかわいい子。こんなジルちゃんを手離すには忍びないが、キミの手に渡すには理由があるのだと、お父さんは泣き泣き話してくれた。

それによると、ジルちゃんは、ある日、道端の石ころにつまづいて記憶をすっかり失ってしまったという。今では、ほとんど言葉を知らないジルちゃんに、だれか言葉を教えてほしいというわけだ。

キミがジルと会話を重ねていくことにより、彼女はどんどん言葉を覚えながら、たどたどしい日本語でキミの話し相手になってくれる。

まーその、なんとかわゆいしゃべり方。教え方によって、どのような性格にも変わってしまうということも、ジルに言葉を教える楽しみのひとつ。

しかし、くれぐれもお願いしたいとお父さん。「いたいけな幼い少女に、あまり変なことは教えないでください」と。

チェイサー（アンプルソフトウェア）

FM7／8　¥3500

西暦205X年。銀河系征服を企む帝国軍のデビル・シップが、中立ゾーンを越えて地球へ向かって来た。

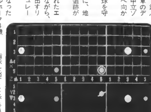
最終兵器から地球を守れ！

広大な宇宙を舞台に、地球の運命をかけた追跡が始まった。

立体的に構成されたエリアの中を移動しながら、敵の宇宙船を探し出すリアルタイム・シミュレーション。

母船の司令官になった気分で味方のバトルホーク3機をうまく配置し、報告を受けながらワープするのだ。

進行はかなりアップテンポ。操縦パネルを見ながら、適確な指示を出すことが必要になる。



SOSが入ればワープし、センサーモードで敵機をみつけ、戦闘モードでスクリーン上の敵に照準を合わせシューティングしよう。マゴマゴしていると逃げられてしまうし、敵の攻撃も受けるので注意が必要だ。

もしダメージを受けたら、海王星へ戻れば回復できる。

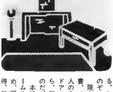
敵は必ずしも1機ではないのだが、最終兵器を搭載しているのは1機だけなので、このデビル・シップを探して破壊するのだ。

刻々と入電する情報に、すばやく反応して、地球を防衛しようぜ。



鍵穴殺人事件（シンキング・ラビット）

PC・9801(ディスク)　¥7800



殺人予告を受けて富豪の護衛をすることになった名探偵のキミだが、予告時間の午前0時にドアの向うから銃声が聞こえて人の倒れる音がした。ドアを開けようとしたが鍵がかかっている。とりあえず鍵穴から部屋をのぞいて見ると……。

現在、この別荘にいるのは秘書、メイド、客、コック、使用人の5人。部屋に通じる唯一のドアの前に待期していたのだから、犯人をとり逃すことはないのだが……。

本格的推理アドベンチャーゲームを堪能しよう。証拠品を集め、現場にいた5人から証言を得、犯人に自白させるまでの道のりは長いのだ。

果たして殺人者はだれか、犯人の動機は？　そして、かくされた恐ろしい事実とは……。

くじけずに、名探偵としての真価を発揮するのだ！

スペース・クルーザー（ニデコムキャリーソフト）

FM7／8　¥4500

AD2100年、地球の平和を守るため、わがスペース・クルーザーは、UFO連隊、アステロイドゾーン、エイリアン群、クレーター基地を撃破しながら敵惑星を爆破するのだ。

宇宙クルージングをテーマにした、タイトーの迫力満点ゲームがパソコンゲームに登場だ。

最初に出会うのはUFO連隊。テンキー1346とBREAKキーで、どんどこどんと敵をやっつけて、宇宙ステーションにドッキング！　こうすれば武装も強化されるってワケ。

なにしろ、ドンドンと撃って進んで行き、敵基地をやっつけるという単純明快な戦闘ゲーム。

うん、ゲームセンターでやった過ぎし日を思い出すなあ！



国士無双（ポニカ）

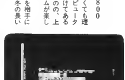
PC・8801、FM7、MZ・2000　¥2800

麻雀の奥の深さは、まさにゲームの頂点。確実に小さなツモリを繰り返して、着々と点数をかせぐか、一発大逆転の役満狙いに徹するか……。

決断と推理、そして運までをも味方に引き入れて、冷静にゲームを展開していく醍醐味に魅了されていくのだ。

麻雀をあまり知らなくても理解できるように、コンピュータ側の強さが3段階に分けてあるのがミソ。とはいうものの、上級者も満足できるゲームが楽しめるウレしさも。

美しいグラフィックを相手にテツマンなんてのは、冬の長い夜にはピッタリ。



ウルティマIII（スター・クラフト）

アップル　¥15500（ディスク）



強大な魔術師モンディンと、彼の悪名高き妻ミナクスを打ち倒し、ウルティマIIIの世界での栄誉を勝ちとるのだ。

旅を始める前の用意として、ソーサリアの世界へ入る鍵（ディスク）と布製の地図、リファレンスカード、そして2冊の魔術の書が手元にあるかを確かめることが必要だ。

冒険へは4人の人物を送り出すことができる。すばやく選択して、ソーサリアの世界へ！

アリババと40人の盗賊（スター・クラフト）

アップル　¥9500(ディスク)

アリババのようにふるまい、たったひとりで王女を救け出し沢山の報酬を受けとろう。ある日、アリババの仕える王宮から王女がさらわれてしまった。

アリババは、美しい王女を捜すため、勇気を振りしぼった。さまざまな危険に会いながら、王女を見つけ出すことができるだろうか。



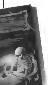
ミッシング・リング（スター・クラフト）

アップル　¥9000(ディスク)

魔法の指輪を追って、無数の部屋、回廊のある宮殿の探索をするのだ。

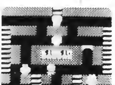
1人から5人でプレイできる宝さがしゲーム。各自が個々にキャラクターを動かしたり、グループで1チームを組んで行動したりと遊び方のバリエーションは豊富だ。

9つのキャラクターを選んでゲームを開始しよう。とにかくやってみるっきゃないね。



キムキム・ダンダンパートII（デービーソフト）

X1 ¥3000



珍コンビ、キムとダンがアメリカへ渡って大騒動！

腹ペコの2人の前に現われたラーメンとビールを賭けて、キムとダンの、おろかにもすさまじい戦いが開始された。

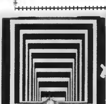
キムの新兵器ラーメンで、ダンの分身の術を破るのだ！

ゼクサス光速2000光年（デービーソフト）

X1 ¥3000

果てしなく、無限に広がる宇宙には、さまざまな危険が待っている。

宇宙船ゼクサス号の旅も、アクシデント続きだ。襲いかかる敵船を撃破しながら、今日も旅は終わらないのだ。



LOVELY飛鳥（エニックス）

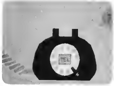
FM7 ¥3200

ラストまで、目や耳の離せない凝ったストーリーの、ラブアドベンチャーゲーム。

週に一度のデートの日、恋しい飛鳥ちゃんはカゼで来られない。それでは、とお見舞いに行くことになったのだが、彼女のうちがどこにあるのか全くわからない。

「こうなったら、何が何でも飛鳥ちゃんの家を見つけ出して、今日こそは飛鳥ちゃんを……」

というわけなのだが、無事に飛鳥ちゃんと合って○○××ができるのだろーか。



MAZELAND（メイズ・ランド）（エニックス）

MZ・700 ¥3400

大人も子供も楽しめる3D迷路の決定版。

大人用は〝MAZE LAND〟。子供用はアラレちゃんも出てくる〝めいろやしき〟。三次元迷路の世界にめっちゃんことひたってみてちょ。

〈めいろやしき〉

選択キーを押して、ゲームがスタートしたら、まず迷路を掘り進もう。掘り終わると、見つけ出すアラレちゃんたちと、ジャマものニコちゃん大王の位置が表示されるので道すじを憶えておくことだ。記憶力と右下のMAPをたよりに目標までたどりついて、出口に戻るのだ。



〈MAZE LAND〉

迷路内に吸血グモがはいまわっているので、ビームを使って退治することになる。——誤って迷路の中に入り込んだ彼女を助けるために、ガンバってほしい！

ロリータ・シンドローム（エニックス）

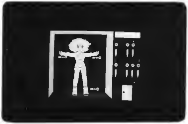
FM7 ¥3600

ここはかわいい少女たちが住むメゾン・ロリータ。キミを待っているのはあっと驚くようなスリルとエロチシズム。もうすでにロリータ・シンドローム（症候群）患者の予備軍のキミにはドピタのゲームだ。

1号室から5号室まで、ロリコン気分にひたろうぜ。

第1の部屋では、回転ノコギリに切りさかれそうになっている少女を助け出し、第2の部屋ではナイフ投げを上手くこなし、第3の部屋の病室ではひん死の少女を救い、第4の部屋で野球拳で少女を裸にするってわけ。そして最後の部屋では、カメラマンになって少女のヌード写真をとりまくるのだ。

しかし、途中でミスをやらかすと、すぐにゲームがストップするのでご用心ご用心。



ゲームバフ、ゲームフリークたちのために

AM LIFE

アミューズメントライフ

バックナンバー紹介&申込み方法


ビデオゲーム大集合／ハンドゲームぜ～んぶ見せちゃう／川島恵ちゃんフロントラインで大奮闘etc.

定期購読もご利用下さい。

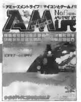
創刊号から第12号までのAMライフをお求めになりたい方は、欲しい号数を明記のうえ1部あたり定価550円分の切手を同封して、当社へお送りください。なお送料はサービスします。お求めやすい定期購読（6ヵ月-3,300円・1年-6,600円）もご利用ください。


ディオラマのすべて／面白ビデオゲームほりおこし／倉田まり子、スペースゲーム・ズーム-909にGO／etc


なぜか今、ゴジラなのだ／NEWビデオゲーム大解剖／ゲームファンタジアで大白熱／水野きみこチャンetc、


読者参加＝ゲーム大好き少年／ビデオゲーム新製品／ゲーム大好き少女になっちゃった＝中山美紀ちゃんetc.


東京ディズニーランドへ行ったよお／NEWビデオゲーム紹介／ビデオゲームに大熱中＝小出広美ちゃんetc


ポケパイに夢中熱中／ビデオゲームスクリーン／ミライヤで未来体験＝木元ゆう子ちゃん／興奮ゲームの震源地・タイトー


バイブラシートにトキメキ＝徳丸純子ちゃん／ゲーム大好き少年、渋谷ゲームファンタジア／興奮ゲームの震源地、ナムコ


思わず興奮!!安田純子ちゃん／神戸のゲーム少年登場／NEWゲームがズラリ勢揃い／興奮ゲームの震源地、データイースト


ドットでキャラクターを描いてみよう／レーザーグランプリでレーサー気分／思い出のビデオゲーム／興奮ゲームの震源地、セガ


ミスタードゥVsユニコーンはおもしろいよっ！／第21回アミューズメントマシンショー開催／興奮ゲームの震源地・コナミ


ぼくらゲームどわいすき人間（高岡）／図解で迫るこれがゲーム機だ！／読者のハガキ大集合／興奮ゲームの震源地・ニチブツ

AMライフは毎月20日発売でーす。 定価550円

■宛先 〒162 東京都新宿区下宮比町15－924
㈱アミューズメントライフ・バックナンバー係

読者が独占できるうれしいページ

読者投稿による

おれっちのゲーム攻略法

多少マンネリじゃあないだろーか——などというハガキも多いけど、ちょびっとは楽をしたい編集部が、読者に占拠させちゃったこのぺえじ、今年もズワーンと続けちゃうかんね。ま、マイコン雑誌でいうなら、読者投稿のゲームプログラムを掲載のページと同じようなもの。これからも、ビシバシと自慢のゲーム攻略法を送ってくらはい。



マッピー大攻略の巻PART I

今回から、3号連続で送るのは、マッピーの攻略法。某誌のあんずクンによるゴーカふろく版にも負けず劣らないと自信たっぷりの、群馬県・M.TSクンが、わざわざ自分で届けてくれた力作。全50ページなので、やむなく3回に分けることになってしまった。ほんじゃ、マッピーで悩んでるキミ、ちびっとぐらいウマクなっておくれ。



MAPPY

大攻略

——1000000 へのAdvice!! ——

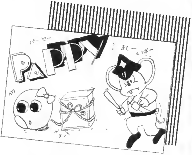
君も、今日から

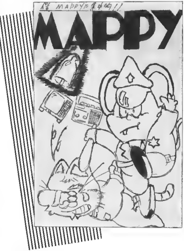
「Supper・Genius・Player」

掲載内容

- How to Play（遊び方）
- Trick of the Video Game
  - ・ニャームコの動き方
  - ・ミューキースの動き方
  - Hurry のご先祖様のでてくるtime
  - Door を使った攻撃方法と使い方（高速ドア，ばかか局Attack，etc）
  - ミューキースはくしがし
  - ニャームコターゲット入れ。
- PATTERNの紹介
  - ROUND1 { 20000pts とれるパターン / 30000pts とれるパターン
  - ROUND2
  - ROUND3、ホーナスラウント（おもしろい遊び方やハク）
  - ROUND4
  - ROUND5 ROUND1なみの点がとれる
  - ROUND6、、Chance Pattern
  - ROUND7、ホーナスラウント（秘技すりぬけのご紹介）
  - ROUND8、Great パターン
  - ROUND9、、リターンパターン
  - ROUND10
  - ROUND11 ホーナスラウント（序技 ご先祖様のお遊び）
  - ROUND12
  - ROUND13（トランポリンワープ，時間差落とし穴開け，メチャクチャMAPPYのご紹介）
  - ROUND14
  - ROUND15 ホーナスラウント（Supper High Technic「永久パターン」のご紹介）
  - ROUND16〜256（紹介はせん）
  - ・ROUND21 すりぬけパターン（ご先祖様が出てこないハク？）
- ・各面の基本姿勢
- ・筆者からのメセージ

逆にはじかれた場合は1段階上か下へ移ります しかし、進行方向に向ってはじかれた場合は2段階上か下に移ります 3つめは孤立した階ではドアではじかれても パワードアであっても その階だけを往復します これは部分的にも言えることで よくROUND 5などで 1番左の3段目の内側でしか開かないドアで そのドアにぶつかっても移動せず もう一度そこに行くのは その階の下に行きたいのですが その階が孤立状態のために やむを得ず もう一度行くのです。以上のことが複雑にからみあって ミャームコは動きが変わるわけであると思います NAMCO様へ これは僕が解析したのですが、まちがっているでしょうか?





2. ミューキースの動き方

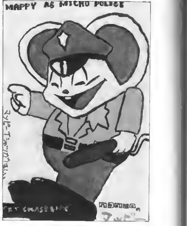
これはいたって簡単! MAPPYを最短距離でおいかけてきます えっ そんなこと知ってる? ではもうちょっと詳しく教えちゃいましょう 画面外のミューキースはMAPPYと同じ行動をしていると思ってください 例えばMAPPYがトランポリンで飛んでいたらミューキースも飛んでいると考えてください そして、ROUNDが進むほど ミューキースの中の1匹は常に他のミューキースと別行動をとっていると思ってください それからドアではじいた場合の動きを教えます ドアではじいた場合 その階の上か下に必ずむかって来ます 例えば変な話 3階でミューキースをはじいたとすると MAPPYが1階にいても4階にいってしまうはずなのです このことを利用した技は後に教えます また気絶してからよみがえるまで5秒です なお Hurry後はどのROUNDでも2匹でてきます。Hurry前は 1面〜2面 3匹 4面〜6面 4匹 8面〜10面 5匹 12面〜14面 6匹 後は7匹です

3. Hurry & ご先祖の出てくるtime.

これを知っていれば役に立つ必需品!!

ROUND	Hurry	ご先祖
1	1分27秒	2分39秒





How to Play !!

「キミ ノ シメイ ハ トウヒン ヲ トリカエスコト 」
このGAMEは ターゲトてあるランカセ・TV マイコン モナリサ 金庫 計10個の盗品をかわゆいMAPPYがミューキース&ニャームコから奪取する新感覚な"CAT・CHASE・GAME"。フロアの移動はトランポリンで行きたい階で ニュートラルから 左か右へ曲けましょう トランポリンは 連続で飛んでいると 緑→青→黄→赤と変わって赤になると 次には破いけてしまうから ご用心。Doorは ボタンで開け閉め自由 パワードアでは 相手を集めてヒシッと決めよう！最高で何と、10000 PTS ももらえるぞ Hurryになると、どの面でもミューキースが2匹増えるが、高得点のChance！ご先祖様がでてきたら つかさず逃げよう ご先祖様は 何の武器でもヤラレナイゾ！ ボーナスラウンドは、必ず10000 PTS取ろう では 幸運を念る Good Luck !!!



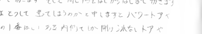
Trick of the Video Game!

これだけは絶対 マスターしよう !!

1 ニャームコの動き方

最初 どのROUNDでも 右の6階のはしから始まります ニャームコの動きはROUNDによって異なりますが一般的には 6階→5階→4階→3階→2階→1階→2階→3階→4階→5階→6階→5階→4階…… といったパターンで動きます そして 同じ階をはしからはしまで動きます では どうして 来てしまうのかと申しますと パワードアや階の1番はしにある 内側でしか開けられないドアや 階の中にあるドア などで また 人為的やROUNDの形によっても変わってはきますが、その法則を幾つかあげてみます 1つは パワードアに当たった場合とドアにはばまれ向こう側へ行けない場合では その場で 往復したことになり もし ドア等がなくても そのまま次のコースへ移ります

例



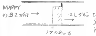
2つめは ドアではじかれた場合です 進行方向に対して

はしかれずに衝撃波がでます それでは次に
トアを使った攻撃方法を教えましょう



① 高速トア アタック

この技は 2種類に わかれます



MAPPYが 左→右へ移動する とした時、トアにMAPPYがくっついたらボタンを押し はしかれる (約 MAPPY 3匹分)



同様に 右→左へ移動する時 X印くらいのところで (トアのつけね) ボタンを押す

研究---トアの先 または トアの真ん中 または 真ん中と先の間で ボタンを押すのでは違うから 確めてみよう

② はなれ島アタック

トランポリンがあっても 画面上に見えていて 同じ階なら トアの開閉はできます このことを利用して ミューキース をはじいたり パワートアを使いましょう 面がいけばいくほど 有効な技だ!!

トランポリンは 最低2回 JUMPしよう!
もちろん MAPPY とミューキースが かさなっていなかったら やらなくてもいいんだけどね!

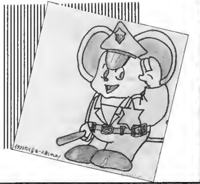
5. ミューキース はくらかし

ミューキースの速さ と内まわりか外まわりによっても違うが だいたい ROUND5の Hurry後から ミューキースとMAPPYの距離が MAPPYの頭大きさ位なら ミューキースが後からついてきません ROUNDがいけばいくほど 重要な技で 経験を積めば 誰もができるとってもハイな技です ハイ!

6 ニャームコ ターゲット入れ

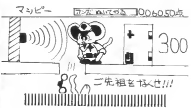
ニャームコの動きを頭に入れておいて 作為的に ターゲットの中にニャームコを入れ 1000 PTS をもらおう という ワンダフルな高等技術である

MAPPYのこつが わかったかな?! 次は パターンを紹介しよう ————





MAPPY



2	1分 3秒	2分 15秒
ボーナスラウンド ―――― 37秒		
4.5	1分 11秒	2分 6 秒
6、	1分 3秒	1分 54秒
8,9	42秒	1分 22秒
10	30秒	1分 ?1秒
12,13	42秒	1分 29秒
14、	40秒	1分 21秒
16,17	29秒	1分 15秒
18.	18秒	59秒
20、	29秒	1分 15秒
21、	19秒	先ぞせんぞが でてこない



ROUND	Hurry	ご先祖
24	29秒	計測はせんでした
25	16秒	59秒
26	29秒	1分 11秒
28	16秒	59秒
29	29秒	1分 8秒
30	29秒	1分 11秒
32へ それ以降		
	16秒	59秒

ROUND21の先祖が出てこないのは まとろしただろう? ここでは 5000×2を 4回取っちゃおう それから このtimeには 1～2秒の誤差が あるかもしれないから これは目安程度にしておいてネっ (実をいうとROUND21でターゲットを1つ残して トランポリンで 跳ねてると 永久パターン PARTⅡになる!!)

4、トアを使った攻略方法と使い方、

いまだにトアの使い方もわからん者がおる あ～しれったい、何のためにボタンがついとるんじゃ～ ということで 初心者のためにトアの使用法を教えましょう

たいてい初心者のウィークポイントは トアを開くことは できるが 閉めることができない パワートアのすぐ前に なってから 使う そんなことしてれば 死んじゃうのは きまっているというのに。

まず ボタンは 同じ階なら 画面上に見えていれば、開けることも 閉めることも 可能です そして トアの上で ボタンを押せば MAPPYが 飛びます また ノブのある側にしか開きません 確かめてみてください それから パワートアを つかう時は トア1つ分前で 使ってください そうすれば

知ってれぽーと

by うる星あんず



AWS あんずのおもしろレポート PART III



なんと連載もはや3回目。人気がないのになぜ続くのだろうか？　お手紙、僕あてには全くこないし、つまんないの――。お手紙いっぱいくるとガンバッちゃうのになー。お手紙ホーシーヨー。と悲痛な叫びをあげている今日このごろです。(本人もこーもーしておりますから、どくしゃのみなさん、どーかあんず君にお手紙書いて編集部へ送ってください。やまむー編集長より)今回は、9月に開かれたAMショウのNEW　GAMEについて興味深いと思われることを中心に、GAME別に紹介しちゃいます。最後まで、根情で読んでください。

name	maker	INFORMATION
Hyper Olympic	Konami	Apple 対応ソフト「オリンピック・デカスロン」の video game 版。各競技に　秘技や xevious のような隠れキャラクターがある。 • 100 dush　2p もしくは cpu 側と同時にゴールインすると、画面中央にノタンカーム坊やが出現。1000 pts ボーナス。 • long jump　jump 角は46°~47°がベスト。jump 中 run ボタンをたたくと、jump 力が up する。また　3回の try の記録が同しだと　画面中央にノタンカーム坊やが出現。1000 pts ボーナス • javelin throw　ヤリの投げる角は43°がベスト。ヤリが飛んでいる最中　run 及び jump ボタンをたたくと距離がのびる。また、1200cm/sec 以上のスピートで80 角でヤリを投げると、火星人につきささり。1000 pts ボーナス。 • 110m hurdles　100m dush と同し。 • hummer throw　回転中 run ボタンをたたくとスピードが上がり。100 m 以上ハンマーを投げれるようになる。 • high jump　走っている最中　及び jump 中に run ボタンをたたくと jump 力が up する。また。2 m 15で2回フオルトし。最後の1つで QUALIFY をクリアーするとナイスもぐらが出、1000 pts ボーナス。
phozon	namco	• 分裂中のアトミックの色別性格。 　黄色　ケミックをわってくる。 　赤　――ク面を脱出する。 　青　水色　時おり8つの小体に分裂し　放射状に攻撃してくる。 • 画面下の黄色い目もりは残りモレック数を示す。 （モレック・ゲージ） • モレック・ゲージの残りが4つ以上の場合　結合したモレックを分離しても　その分モレック・ゲージに加算されます。 • 同色のモレック同志を結合すると　結合ポイントが倍々となっていきます。（128倍の次は4000 pts、以後ずっと4000 pts） • ワールト2以後　パワーモレックが出現し結合すると、全てのモレックが回転。アトミックに反撃できる。 • 高次ワールトでは。モレック・ゲージの残りが4つになったとき　プレイ・ゾーンをボーナス・パワー・モレックが斜めに横切ります。 • 偶数ワールトのステップ3を設計図に重ねて完成させると。ケミックが1つ増えます。（隠れエクステント） • namco は AM SHOW ではこれはと言った game は必ずと言ってよいほど出品しません。フォノンも開発でも馬鹿にされていた作品で　「フォノンなんか倉庫にフォノン（放置）しとけばいいんだ」と言われていた。 • フォノンには虫がいます。結合しているモレックを分離させるとき。次にとれてはいけないモレックが時おりとれ　ケミック　モレックの動きをつかさどる cpu が予期な動きに判断不能になり　動きがとろくなってしまいます　このような現象はワールト3のステップ2から3への移行時　上の方へにあてて分離させるとよくおこります。
Senjyo	tehkan	• 鬼の3Dグラフィックスゲーム。当社のゼビOOよりも使っている ［以下判読不能］
Senjyo	tehkan	• 2面から敵のタマを。5発撃つことにより　かくれキャラクターの“デストロイヤー”がでます。それを撃つことにより画面内のすべての敵の戦車を　破壊することができます。射ちそんしてもまた5発空射ちすると出現しますが、1ラウンドにつき1回しか破壊できないので　有効に使うようにして下さい。
Mr DO VS UNI CORNS	universal	• 最後の一匹及びエキストラ・モンスターは、上からとびおりてプレイヤーをつぶして殺すことができます。 • モンスターはラウンド始めに落ちてきたときの　もっとも近い　旗の　文字の　エキストラ・モンスターに変身します。
EXERION	jaleco	• この game は今までのものとは少し異なるプログラムがほどこしてあります。最初の画面てプレイヤー（自機 ex）の攻撃能力を分析し、それにあったようにその面の面の編隊を変えるようになっています。最初はあまりはりきらない方があとあと安全です。 • チャレンジング・ステージで時おり大きな鳥が一匹出て来ますが　これを射ってヒットナンバーを41にしないように。もし射ってしまったら　面を一機逃がしてヒットナンバーを40にすること。でないとパーフェクト・ボーナスがもらえないからです。
Donkey kong 3	nintendo	• パワースプレーはプレイヤーが一人やられると新しいのが出てきます。パワースプレーは一定時間しかつかえないので取ったらすぐ、ドンキーコングを上へおし上げてその面をけし。次の面でも連続して使えるようにすると　高得点が取られます。 • 力は停止したら次の瞬間真横につっこんできますので　停止したら。プレイヤーのいる段をかえましょう。 • 12面からめっぽう強い敵が出現します。細心の注意を払ってください。

ナムコにラブレターを出そう!!

ナムコの開発の倉庫には、いまだに、おてんとさまを見ることのできない、スーパーゼビウスのプログラム・ロムが眠っている。

このスーパーゼビウスを、皆の力で世に送り出そうではないか!!

ゼビウス製作者の遠藤氏も出したがっているよーだし、あとは営業本部の指示をあおぐだけだ。

“営業の星”といわれた古川さんに、熱烈なおねがいのラブレターを出そう。数がそろえば、ひょっとして力になってくれるかもしれないね!!

ラブレターの送り先

〒146　東京都大田区多摩川2-8-5　㈱ナムコ　販売部　古川順二

※必ずAMライフNo.13とラブレターの中に書いといてヨ。

謹賀新年



アルファ電子株式会社

代表取締役 新井一夫
〒362 埼玉県上尾市愛宕1-16-9
☎0487(75)2412

ALPHA

各種娯楽機械の
販売・リース・輸出入

ユニバーサル販売株式会社

代表取締役社長 岡田和生
〒103 東京都中央区日本橋蠣殻町1-7-7
☎03(661)0330

各種娯楽機械の
製造・販売

株式会社 ユニバーサル

代表取締役社長 岡田和生
〒323 栃木県小山市荒井561
小山第3工業団地内
☎0285(25)5521

●自動販売機●レジャー特機●業務用電気機具
●保守管理●中味原材料

株式会社 ユニエンタープライズ

代表取締役 玉手良光
東京/渋谷区代々木一-四- 梅村第一ビル九F
〒151 ☎ 七 (代)
仙台/仙台市若林 一-十- 八六 九八
〒980 ☎ (代)

テレビゲーム機械の
製造・販売・レンタルリース

アイレム株式会社

代表取締役専務 高堂良彦
〒580 大阪府松原市西大塚1-3-29
☎0723(32)4751(代)

日本娯楽機械オペレーター協同組合は明るい健全な青少年の育成に努め環境浄化活動を強力に推進しています。

JOUからのお願い

- ○出来るだけ保護者同伴で来ましょう。
- ○お小遣いを使いすぎないように注意しましょう。
- ○皆で仲よく遊びルールを守りましょう。
- ○大いに遊び大いに学びましょう。
- ○明るいうちに家に帰りましょう。

★JOU加盟全国優良オペレーター★

会社名	代表者	会社名	代表者	会社名	代表者
㈱アポロ	段為森	㈲タイガー娯楽	早見儀信	㈱フジ・ユーエン	古館遠三
㈱伊勢音機	竹村武	㈲タイガーレジャー	松本昭夫	富士リース㈱	清水重信
雅楽楽店	雅楽存	㈱大栄	中村栄	㈱ブラザーズ商会	高柳才一
恵和工業㈱	浜田英一	大光産業㈱	武市哲夫	㈱プレイランド	高橋明
㈲エムケイ	足立剛遺	ダルマ娯楽機械㈱	中田和	㈲星谷アミューズメント	星谷幸男
オーケー興産㈱	八尾嘉宥	中央娯楽㈱	西沢全	㈱マルボシ	加藤登
㈱小宮スポーツセンター	小宮正実	テクネエンジニアリング㈱	青島賢司	三井遊園企画㈱	三井良治
互友楽事㈱	尾形嘉雄	㈱ド寺	土居欣弘	㈱モリタ	相馬達盛
サクラ娯楽㈱	吉田眞九守	㈱東京マルサン	田所武	㈱友栄	内田博
㈱三栄商会	吉川正明	㈲東名遊園	加茂桂	㈱ライト	杉山勉
三栄通楽㈱	田中一彦	㈲東横娯楽	加茂飛智男	㈱レジャーシステム	内田徹雄
㈱シグマ	真鍋勝紀	㈱トニー	宇島準一	㈲レジャーランド	井出周勛
㈲末大楽事	大野敏治	日東通商㈱	桜井偉久男	㈱レスター北海道	押切誠
㈱スカイ	高根玄之介	㈱日高楽会	高畑吉秀	㈱ワイドレジャー	菊池康男
千信遊設㈱	山田茂雄	㈱富士娯楽	宮治実	ワールドリース㈱	飯島清勝

社団法人 青少年育成国民会議会員 〒150 東京都渋谷区渋谷3-6-2(第二久木ビル2階)
日本娯楽機械オペレーター協同組合 電話03 (409) 5232番(代表)

謹賀新年



アミューズメント・マシンの製造・輸出入・販売・賃貸
屋内外レジャー施設の企画・設計・施工・運営サービス

株式会社　タイトー

常務取締役　中西昭雄
〒102 東京都千代田区平河町2-5-3
☎03(264)8611代表

レジャーシステムプランナー タイトー TAITO

We, Pioneer of Amusement Industry by Vanguard Techuology

「遊び」をクリエイトする

株式会社　ナムコ

代表取締役　中村雅哉
本社 〒144 東京都大田区蒲田5-38-3
朝日ビル 03(736)1211
営業本部 03(759)2311

namco

小型ゲーム機械オペレーター
各種ゲーム機械開発

株式会社　シグマ

代表取締役　真鍋勝紀
〒150 東京都渋谷区宇田川町13-11 渋谷第2富士ビル内
☎03(496)5221代表

GAME FANTASIA
MAGIC LAND
BINGO-IN
ビンゴの館

各種娯楽機械の製造・販売

データイースト株式会社

代表取締役　福田哲夫
〒167 東京都杉並区上荻2-31-12
☎03(392)4151代表

DECO　豊かさを演出する電子技術——

各種娯楽機器の製造・販売・賃貸・輸出入

株式会社　テーカン

代表取締役　柿原彬人
販売本部
〒101 東京都千代田区神田東松下町41
☎03(256)0371代表

TEHKAN　FANCITYでユーザーと共に

ビデオゲーム機・アミューズメントマシンの製造・販売・輸出入・設置・運営

株式会社　セガ・エンタープライゼス

代表取締役　中山隼雄
〒144 東京都大田区羽田1-2-12
☎03(742)3171代表

SEGA　明日の楽しさをエレクトロニクスで描くセガ

謹賀新年



各種娯楽機械の販売・賃貸

株式会社 友 栄

代表取締役 内田 博
〒101 東京都千代田区三崎町3－7－5
☎03(263)9421

各種娯楽機械の販売・賃貸

株式会社 カ ワ ク ス

代表取締役 川椨俊大郎
本社 〒577 大阪府東大阪市川俣2－3－4
☎06(787)1881
FAX06(787)1952
東京営業所 〒104 東京都中央区八丁堀3－18－7
☎03(553)6881

誘・誘・遊とぴあ

株式会社 UPL

(旧社名ユニバーサルプレイランド)

代表取締役 [illegible]谷 晴美
本社 〒323 栃木県小山市駅南町6－13－30
☎0285(27)6600
営業所 〒110 東京都台東区上野3－16－3田口ビル6階
☎03(834)1434

UPL COMPANY LIMITED

アーケードゲームの歴史を変える

株式会社 カ プ コ ン

〒547 大阪市平野区長吉川辺3－8－5
☎06(799)228－代表

カプコン

いつまでもプレイヤー感覚でゲームをおとどけする

株式会社 テクノスジャパン

代表取締役 瀧 邦夫
〒160 東京都新宿区西新宿6－5－27大黒屋ビル4階
☎03(342)0029－代表

屋内遊戯機器の製造・販売・賃貸

コ ナ ミ 株式会社

代表取締役 仲真良信
〒102 東京都千代田区九段南2－3－14 靖国九段南ビル
☎03(262)9111代表

Konami®

人気ゲーム/ロックンロープ
ジャイラス・ジュノファースト
ハイパーオリンピック

あなたの街のコミュニケーション・スペース

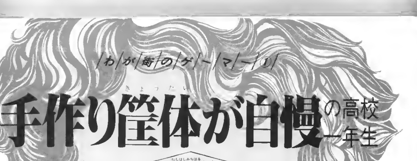
ELECTRIC PLAY POINT
Pasadena
1-2-5 TENGIN IKEDA CITY OSAKA 563
TELEPHONE 0727-61-3840

各種娯楽機械の製造・販売及び賃貸

Pasadena International Corporation
QUALITY AND INNOVATION

パサディナ インターナショナル株式会社
大阪府箕面市瀬川4-15-53 〒562 PHONE 0727-21 8830

代表取締役 細井 久平



／わ／が／街／の／ゲ／ー／マ／ー／①／

手作り筐体が自慢の高校一年生

にしはしみちはる
西橋倫治(16)

ゲームをプレイするだけではあきたらないという、ゲームマニアがジワジワシェーリを増えてきている。ゲームアイデア募集への応募なんてのはその典型。しかし、もう少し違う方向へ進んでいるゲーマーも、いるにはいる。西橋倫治くん(16)だ。総額2万円ナリで、筐体を作り、TVに継いで友達たちをうらやましがらせている毎日だ。

写真／文　吉沢恭平

ゲームがメシより好き そして ハード作りはもっと…

「クレイジー・クライマーの基板で手作りの筐体を作った！」

と、西橋くんの得意そうな声の電話が編集部に飛び込んで来たのは11月なかばのある日。

目新しいネタ捜しに明け暮れている編集部としては渡りに舟というわけで、さっそく西橋くんの住む新宿区高田馬場へ急行した。

自慢のゲームボックス（筐体というよりはこの方がナウっちいので独断でこう呼ぶことにする）は60センチ×40センチで高さが15センチ、外見は何の変哲もない木箱だ。

正面にスティックが2本ついているので、"ゲームができるのかな？" というぐらいにしか思えない。

だけど、TVのコネクタに接続し電源を投入すると、画面には、あの懐しいニチブツのクレイジー・クライマーが映し出されるのだ。

ボックスを前にして、TVに向かうのは、ゲームセンターのテーブルとは違うし、かといってパソコンのキーボードを前にして、セコい（パソコンソフトを作ってる人ゴメンなさい）動きのゲームをやるのとは10倍ほども違う。ある種の感動を憶えるものだった。

上ブタを開けると、基板などがピッチリと納まっている。ゲームテーブルなどのようにスピーカやコインボックスなどの余分なものがないので、とてもコンパクトになっている。

なぜ、クレイジークライマーの基板にしたのかを、西橋くんに聞いてみた。

「ほかのゲームだと、やってててもすぐあきちゃうでしょ。でも何度やってもあきないし、遊び心なんかがあったりしておもしろいから……」

と、メーカーが泣いて喜びそうな答えが返ってきた。

確かに、すぐにあきてしまうような単純なゲームなら、苦労して作りあげても意味はない。こいつはAMライフ読者なら充分ナットクがいくだろう。

「I／Oで、ゲーム基板を売っているという広告を見てすぐにパンフレットを送ってもらったんです。その中からクレイジー・クライマーを選んで買いました。1万円で、基板とデータが少し書いてあるだけ……。それに秋葉原でスティックを1本1800円で買ったら、お小遣いがなくなっちゃって。あとは廃物利用で作ったんです」

木切れを拾って来たりして作ったので、総額は約2万円。材料集めに手間どったけれど、実際の製作時間はたったの3時間というのだから驚いてしまう。

「一番苦労したのは、材料さがしかな。部品なんかは前に作ったものをはずしたりしたんで、そんなにお金もかかってないんだけど……」

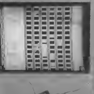
と、そしてゲームボックスを作っての利点について、

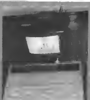
「自分が持っているつよみがありますね。まず、タダでやりたい放題できるわけでしょう。技の研究だっていっぱいできるし。友達をうらやましがらせることだって……。コネクタが合えば他の基板ととりかえることもできるでしょ」

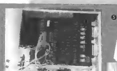
ゲーム大好きで、ハードを作るプロセスはもっと好きだという西橋くんの、唯一の悩みは、自分と同じ趣味を持った友達のいないこと。

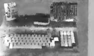
「ゲームは好きでも、作ることまでやるってのは、ほんとに少ないでしょ。ゲーム仲間はいっぱいいるんだけど、メカキチがいないんです。だからメカキチの友達が欲しいよォ」

それに、安いゲーム基板が欲しいのだそうだ。











❶画面写真　クレイジー・クライマ
❷小6で作った基板
❸TVにセットしたゲームボックス
❹上ブタを開けるとすぐに基板が見
❺自作のPCの本体や基板など
❻ゼ…ス…を…

マイコンくん 古川一朗


きのきく遊園地
わが遊園地では
コーヒーは見るだけでも
はきけがおるって方のために
作者もそうですが…
いろんな種類をそろえました!
どーぞご利用下さい!
番長のケンカ
昔! 番長どうしのケンカは迫力があった!
近頃は…
パンチ測定
ガツン
ガツン
パンチ測定
ゼーンゼン迫力なし!
パンチ測定
110kg
59kg
負けました あなたの勝ちです
新しいハンドゲーム
マー坊早くねなさい!
ピッ
よふかしの元 ハンドゲーム製作反対!
ハンドゲーム作るな!
ハンドゲーム反対
社長出来ました
これなら主婦の反対もないでしょ~
おーかおーか
音でねむたくなるハンドゲーム
ピッ
ピッ
しーッ
いいの出来たわ~

読者100人のハガキアンケート

今月も発表どえす。

毎月メイルボックスを開けるとハガキの山。編集部はおおにぎわいなのです。このままだとハガキ専用の部屋が必要になるかも……。要望、意見があったらハガキをおくれ。



姫路市／松野桂司


鹿児島市／西　法晴

ベスト10

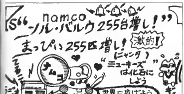
今月もアンケートの発表ですよおー。北は北海道の北村君から、南は沖縄の沖村君、元気かな?

まいどのことながらハガキの山にうもれて、選び出すのにもうひと苦労。でも、それが快感でもあるのですよ。みんなが読んでくれてるなって思うと、もうムフフフなんていう笑いも出たりしたりして。

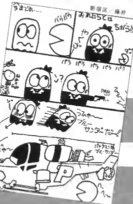
ではでは、本文に入ります。例のごとく得点は一位五点、二位四点、三位三点、四位二点、五位一点ですよ。

まためた「ゼビウス」が一位なのです。本誌八ヵ月連続トップ! ここまで来たらどこまでやれるか見守りたい気分だね。二位は「マッピー」、ナムコさん強い! 一位二位を独占するなんて、頭がさがってしまいそうです。

さて、第三位は、「マリオブラ



奈良市／横井靖之



新宿区／藤井　実

おまっと〜さん! まあいどお、発表のコーナーた

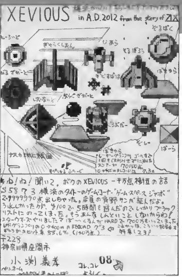
順位	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
人気ビデオゲームベスト10 No12	ゼビウス(ナムコ)	マッピー(ナムコ)	マリオブラザーズ(任天堂)	ミスターDOVSユニコーン(ユニバーサル)	スティンガー(シグマ)	チャンピオンベースボール(セガ)	ディグダグ(ナムコ)	フォゾン(ナムコ)	ポールポジションII(ナムコ)	ハイパーオリンピック(コナミ)
得点	348	270	200	145	123	112	98	73	70	68

ザーズ」。何かへんだ？と思っている人。そうなのです。この御三家。なんと十一号からベストスリーで、順位も三ヵ月間というもの、変わっておらんのです。いったいどうしたというのだ。

でも新しくお目見えしたのが、「フォゾン」。ナムコさん強い。で、九位にきているのが「ポールポジションII」。なんと四機種もベスト10の中に入っているのです。これはもう驚異の世界。

一〇位以下の赤丸急上昇は、セガさんの「アソプンダウン」。みんなの町にはもう行っているかな。

いきなりのベスト四位の「ミスタDORSユニコーン」も注目すべきゲーム。いつこれがひっくりかえるか、どう変わるかは君のハガキ次第なのです。新しいゲームのベスト10入り。おねげーしますだ。



座間市／MAPPY君のしっぽ

必殺法・攻略法

☆この方法は二面から使えるやり方です。二人用側でGALAGAの旗艦の左から二番目のを最後まで残して、一、二というパターンでうってくる弾をよけている。だいたいそうしていると一、一……となり、その後、弾をうってこなくなります。

岐阜県／吉村隆

☆マリオブラザーズでパワーを一回も使ってないとき、一人がパワーにのり、もう一人がパワーを三回つづけてなぐると、パワーにのっていた方の人が上のゆかに頭がはさまって、ある時間動けなくなってしまうのです。

港区／宮川知之

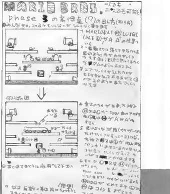
☆ドンキーコングの樽が落ちてくる面で、下から二段目の右端にマリオを立たせ、右側にジャンプすると突然その面が終わり、つぎに進むことができるのです。

京都／菊池優一

☆プロサッカーで相手がせめてくるまで待って、来たらロングパスをしてボールをとったらもう一度ロングパスをするとゴール前に着ており、そこからスキ



取手市／志村慶大



京都府／井ノ口剛



広島市／藤井 聡



福井県／清水信英

を見てゴールする。この方法でやれば百万点ぐらいはいく。
愛知県／木原浩則

☆見つけました。必殺技とはいえないけど、隠れキャラを見つけたのです。ハイパーオリンピックで、やり投げのとき、速さ一一五五以上で八十度の角度で絶対にFOULしないで投げると、やりが一度画面からはみ出て、おちてくるときにカラスらしきものを射ぬいて落ちてくるのです。得点は一千点です。一度ためして見てください。
静岡県／奥山雅通

☆マッピー十六面目で、五階フロアのモナリザにニャームコが隠れたら、モナリザを取り、すぐにパワードアを開けニャームコをはじきとばす。すると千点のプラカードだけがとばされずに残る。
静岡県／園雅典

☆TIP TOPの攻略法。三パターンめで穴に出たり入ったりして千ポイントずつかせいでいき、最後の一人でクリアします。ラウンド数に関係なくかせげますが、二ラウンド以後の方がBONUSが多いのでたくさんできます。一人で三万点ぐらいかせげます。
千葉県／針谷正治

ゲームメーカーへの要望

☆たとえばQバートとか、フォゾンとかみたいな頭を使うゲームを作ってくれー。それからタイトーさん。もうちょっと、これだ！ というゲームを発表してください。
宮城県／髙橋一雄

☆ゼビウスのZAPのほう、打つとつかれるので、今よりも早く連続発射できるようにしてください。
世田谷区／小川亮

☆名社のメーカーさんへ！ もっとMUSICや、キャラクターがこっているゲームをゼヒゼヒ作ってください。
奈良市／吉野嘉哲

☆タイトーさんへ。出すサイクルが早すぎる。それと、もっと内容を吟味してほしい。でも、エレベ[illegible]ション[illegible]ーザーグランプリはサイ[illegible]す。
岡山県／田[illegible]

お気にいりのゲームセンター

☆阪急石橋駅周辺には、[illegible]軒もゲームセンターがありま[illegible]、その中の一つ。「999」は[illegible]店にある全機種について、ハイスコアを記録していて、月間ベスト10に入れば図書券やドリンクサービスもあるのです。
大阪府／久山浩樹

☆この前、新宿をぶらついていたら、なんとTX-1がある店を見つけてとび込んだ。壁にはハイスコアも書いてあり、店の中も明るくとてもいいふんいきだった。ゲームセンターの名前は、プレイシティーキャロットだったと思います。
豊島区／中村雄三

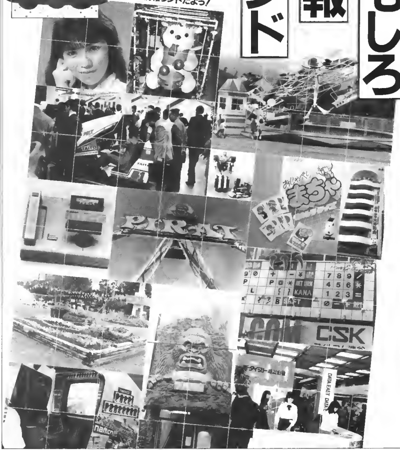


東大阪市／髙田博志

おもしろ情報ランド



なんでもかんでもつめこんだ
最新情報がめいっぱい
おもしろ情報ランドだよっ！



SCREEN



峰一郎の特選フィルムズ 今月の3本立て

もうすぐもうすぐおしょーがつ。おしょーがつはえいがかとてもおもしろい。娯楽三本をどーぞ。

キャノンボール2

東宝東和

お正月こそオールスター映画の季節なのである！



ヘリはこの後、車の上にくっついたままトンネルに猛スピードで突っ込んで行きます えーっ？

ご存知『キャノンボール』の続編。前作のオールスターキャストには驚いたけど、今回もなんと出演者のギャラに60億をかけているんですぞ！

では、出場チームをご紹介。前作同様に、バート・レイノルズとドム・デルイズのおなじみ〈知能犯〉コンビ。東洋代表ジャッキー・チェンは今回、2メートル20センチの巨漢〝ジョーズ〟ことリチャード・キールをパートナーに。巧みな変装を得意とするディーン・マーチンとサミー・デイビス・ジュニアのコンビ。女性も負けじとばかりに、スーザン・アントンとキャサリン・バックのセクシー・ダイナマイトチーム。アラブの王様と前作のあの無気味なお医者さんのスピード王チーム。それから、『刑事コジャック』のテリー・サバラスかマフィアのボスで登場。フランク・シナトラも自分自身の役でレースに参加し、シャリー・マクレーンも女優の役で出ちゃいます。さらに、オランウータンもキャデラックで登場。が…しかし、〝彼〟はアクセルを踏むことしか知らない。



ジャッキー・チェンは今回〝ジョーズ〟ことリチャード・キールとコンビを組みます

すごいのは出演者だけではないですゾ。登場する車にもご注目を。軍用車に改造したクライスラー・インペリアル。水陸両用の三菱スタリオン。来年の新車コルベット・スティングレー。他にポンティアックファイヤーバード、ポルシェ938、フェラーリ308GT、ジャガーXJ-Sなど、世界の名車がレース用に改造されています。

物語は、前作でアラブの王様が優勝を逃し家名を傷つけたので、今回名誉挽回のため自ら賞金100万ドルを賭け、ロスからニューヨークにレースが再び始まる。また『2』では、レースだけの話から賞金100万ドルに目をつけたマフィアがからんでくる。さらに、くふうを凝らしたアクションで楽しませてくれます。

例えば、人間を乗せたロケット弾！による〝肉弾アクション〟、猛烈にジェット・ファイアーを噴き上げる三菱スタリオン・ターボによる〝水陸アクション〟、ジャッキー・チェンによる新型カンフー・アクションの炸裂…と、監督ハル・ニーダムならではのサービス精神がいかんなく発揮されている。



オールスター総出演は やっぱり観ていて気持ちがいい！

こうしてみるとこの映画—オールスター総登場、華麗なアクションの世界—まさに往年のハリウッド映画であり、正月映画らしい明るい作品といえるのではないだろうか。

★12月17日(土)より公開中

ポーキーズ2

FOX

笑いの見せ場がたっぷり盛り込まれ、前作以上に笑いとエロティシズムはいちだんとエスカレート！



今回はどんなギャグが飛び出すかな？

'82年アメリカで大ヒットを記録した『ポーキーズ』は、日本でも去年ヤングにバカ受けして大ヒットしたが、製作費を2倍に投入して作られた続編も、アメリカで今年の夏公開されてまたまた大ヒット！

時は前作と同じ1954年。ベトナム戦争も、ウーマン・リブもないのどかな時代、(だからこのような楽しい内容の作品の設定にされやすいのかもね) いか

がわしい酒場の悪党をコテンパンにやっつけたおなじみのエンジェル・ビーチスクールの底抜けに明るい6人組。今回は、〝シェークスピアの夕べ〟と銘うった校内劇の企画にこの6人組が取り組むのがお話の発端。

ところがフレイベルという牧師が、高校生にシェークスピアは適当ではないとこの企画に横槍をいれてぶちこわしにかかる。

さらに、インディアンの学生ション・ヘンリーを「ロミオとジュリエット」のジュリエット役に抜擢したことから、保守的な南部の人種偏見に火がついて町民までがいちゃもんをつけ始め、町をあげての一大騒動へと発展する。

しかし、われらが6人組のヒーローが黙って引き下がるはずがない。アッと驚く作戦を練って猛反撃に出てくるが、さて、その結果やいかに?……


おなじみ6人組が帰ってきます！いちばん左奥にいるのが怪女教師ミス・バルブリッカーです！

同じ青春コメディの「グローイング・アップ」のようなウェットな感じと違い、たいへんドライで、笑いの見せ場はたっぷり盛り込まれていて、笑いとエロティシズムは、前作以上にハデにエスカレートしています。

前作にはなんの社会的批判もなく、ともかく下ネタのギャグによるコメディの色あいが濃かったが、今回は若者たちを取巻く社会に目をむけている。もちろん固いお話などにはならず、コメディ的要素はいろいろくふうされて手がこんでいる。早い話が若者によるコミカルな勧善懲悪。だから観終って、やった！というい気分にさせてくれるんです。

監督は、前作同様ボブ・クラーク。

出演者たちも変らず、本能で生きているようなピーウィ(ダナ・モナハン)やキングコングこと名物の怪女教師で、その名前はタマ破りを意味するミス・バルブリッカー(ナンシー・パーソンズ)など、今回もますます悪ノリして登場しますのでお楽しみに！

★12月17日㈯より公開中

大逆転

CIC

『ブルース・ブラザース』のジョン・ランディス監督とダン・アイクロイド＋『48時間』のエディ・マーフィ＝ニュータイプのコメディ！


左からエディ・マーフィ、ジャミー・リー・カーティス、ダン・アイクロイド

ある日突然金持ちが無一文の奈落の底に突き落され、一方生まれてこのかた運に見放された男が一転して夢のような金持ちの生活を送ることになります。あ…夢か現実か？運か不運か？神様、仏様、キリスト様に聞いても判らない。人生この世は楽しいとばかり言ってはいられないのです。天国と地獄の笑いと悲しみ。明日は我が身と思いつつも、何故か大金の転がってくるはかない夢を見続けるのが人の世なのであります。

場所はフィラデルフィア。投資家として手腕をみせるエリート金持ち青年ルイス。一方サギまがいの事をやりながら生きてきた運に見放された貧しい黒人青年ビリー。12月末の寒いある日、この2人がとんでもない事件に巻き込まれるのです。ルイスの会社のオーナーの老兄弟が、〝科学実験〟という名のもとで天と地のこの2人の立場をいたずらに変えてしまうのである。ルイスは無一文となり真冬の街に放り出され、昨日まで道行く人に金を乞っていたビリーが、夢のような大邸宅に住み、年俸8万ドルという豪華な生活の主になってしまうのだが……。

冬のフィラデルフィアを舞台に、商品取引所に勤めるリッチな男と、その界隈をうろつくプアな男のちょっとした運命のいたずらを、笑いとペーソスで描いた快作である。

なんといってもプアマンから、リッチマンへとなるエディ・マーフィの演技がみどころの一つ。リッチな生活に戸惑う姿を実に愉快に演じてくれる。一方リッチマンからプアマン役のダン・アイクロイドも負けじと好演しています。

2人は、やがて自分たちをこのようにした張本人を見つけ、手を組んでギャフンと言わせるのだが、この映画の設定には、現実では起こらない話を映画が適えてくれる面白さを持っている。まさに映画ならではの楽しさがある。

監督はあの「ブルース・ブラザース」のジョン・ランディス。今回もラストで得意の群衆(モブ)シーンもあり、またまた観客を唸らせ拍手喝采させるうまい演出ぶりをみせてくれます。

★12月17日㈯より公開中

AMライフ誌上DJ

ハッピーハッピークリスマス。どわーんとハッピーになって聴こう。

by 山加朱美

深夜の白雪姫、朱美お姉さまがXマスに送るディスクの数々。誌上DJ、キュー！


やまか あけみ
親音楽をあなたに(NHK FM)や深夜放送 走れ歌謡曲(文化放送)のDJとして大活躍中。"白雪姫"のニックネームもある。DJネームは大好きな加山雄三から頂戴。

街を歩けばクリスマスソング。華やかなツリーが、今こそとばかりに両手を開けて……。一人歩きは心lonelyだけど、街中がMY BIRTHDAYをお祝いしてくれてるようで、うれしくなってしまうの。そう、クリスマスイヴはHAPPY BIRTHDAYなのよ。わたしもまたひとつ若返って、パワー全開！

◆

ヨーコのスター・ウォーズ・クリスマス
ポリドール 28MM0036



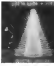
そんなわけで、楽しいクリスマスソングから紹介。

C-3POとR2D2がくりひろげるオリジナル・クリスマス・ソング集よ。

今年のクリスマスアルバムNo.1!! じゃないかナ。

ホームパーティの雰囲気づくりにおススメヨ。

エレクトリック ユニヴァース
CBSソニー 25AP2720



しかし十二月は、イエス、ボブ・ディラン、ポール・サイモンに続いてローリンズストーンズ、**アース・ウィンド&ファイア**が臨発勝負をかけて、大御所がヒットチャート争いをしそうな、久々おもしろくなって来たけれど、この中で一番楽しみなのはEW&Fね。どこまでくり込めるか……。

一年一作ペースの彼らが、今年二月のパワーライトに続いて突如、しかも夏にニューアルバムレコーディング開始のニュースが届いてから、わずか三ヵ月という短期間!!

新たなアースの旅立ちは、まずジャケットで。

おや? 長岡秀星さんとさよならしている。そして、針を落として再び、ありゃ? ですネ。

アースの特長だったホーンセクションが全くCUT!!……となると、これは、アースファンの反応がどう出るか楽しみですね。

二年近くステージ活動を停止していた彼らが、来年早々ツアーを開始するようだし、もち、JAPANツアーありヨ。

スケジュール変更がなければあのピラミッドの興奮から五年ぶり。こんどはどんなマジックを見せてくれるんだろうナ。

スピーディング・タイム
ワーナー P-11427



この時期って、色がなくってなんとなーく、訳もなく淋しくなったりするでしょ。

そんな時は、おもいっきりアンニュイを気どっちゃうといいみたい。

この女性、アンニュイが似合うのですよね、うらやましいくらいに……**キャロル・キング**。

一口に二十年……六十年代から活躍を続けて、しかもセピア色にならないってことは大変なことですよね。

きっとファンにとっては最高のクリスマスプレゼントになると思うわ。

アトランティック移籍のセカンド(通算十四作)だけに期待していたのだけれどやっぱり。

大ヒットアルバム、つづれおり当時のプロデューサー、ルー・アドラーのカムバック、さらに名コンビ、ゲリー・ゴーフィンとのソングライターコンビ復活!!

参加ミュージシャンに、リー・リトナー等が名を連らね……、ときたら、ともかく聞くっきゃないわヨ。

バック・ホエア・アイ・ビロング
ビクター VIC 6079



復活っていえば、今年は本当にあいついでの復活ニュースで忙しかったけど、今年最後のトリをとりそうなのが、**フォー・トップス**。

モータウンにお帰りなさ〜い!! のアルバムは、フォー・トップス全盛期をきずきあげたホランド・ドジャー・ホランド。なんと黄金コンビ復活は十六年ぶりですヨ。

話題作りとしては、アレサ・フランクリン、テンプテーションズの共演が一曲ずつプレゼントされている。

ベテランの味に酔いしれたい貴方にオススメ!!

ウィルパワーズ
ホリスター 25S 190



さて、年の瀬も迫ってまいりますと、悩みもなんだかんだと多くなってまいりますが、おもしろいレコードを二枚。

プロデューサーは、現在ロックミュージシャンの写真を撮らせたらNo.1と称せられる女性カメラマン、リン・ゴールドスミス。

そのもとにスティーヴ・ウィンウッド、トッド・ラングレン、ナイル・ロジャース、デヴィッド・サンボーン、カーリー・サイモン、エレン・フォーリー、ロバート・パーマー、グエン・ガズリー、スティーヴン・スタンレー……(よくもこれだけ、で話題ですよ)などが大集結いたしまして、精神治療のためのレコードなるものを完成!!

たとえば、冷えきった夫婦仲を良くするには、このレコードに合わせて踊ればいい——とする"心の健康に向けての踊り"とか、キッスをする時の助言"キッスの味"etc.。レコードを通してのカウンセリング。

その効果はいかがなりますか。今、そう、ワラにもすがりたい方はおためしあれ。

タイトルがいいわよね"意志は力なり"。もちろんサウンド的にもおもしろいあがり。

君はLOOKING HOT
日本フォノ 20RS 53



グレイティスト・ヒットのベスト盤で、"忘れないでおくれ"てバックメンバーに、エルトン・ジョンのバックを使ってるヨ。アランの方もやはり一曲新曲を加えて今までの彼になかった曲。

エマージェンシー
日本フォノ 25RS 203



同系列会社で、ついでにもう一枚。メリサ・マンチェスター。

来春の来日をからめて大プッシュして来そう。結婚してまたひとつ大きくなった気はするけれど……。

ブラッド・レッド・スカイ=四騎=
ホリスター 25S 192



最後に、オニが笑う来年のお話しだけど、**U2**の今年の全米ツアー及び西独のサマー・フェスティバルからのライブ録音を抜すいした八三年U2終結ともいうべきアルバムが、来年の一月一日に届く予定。

ヒット曲はもちろん、未発表二トラックか含まれる。お楽し

中津川純子のるんるんインタビュー プラスおじゃま虫



いんたびゅあ
なかつがわ しゅんこ
年下のひと（フジTV系）、御宿かわせみ（NHK）、火曜サスペンス（NTV系）などのテレビドラマや舞台で活躍中。
「キミのお姉さんたと思っていろんなことを聞いてほしいの。何でも答えちゃうわよ」

カメリヤダイヤモンドのCF曲"謎はと・か・な・い・で"で不思議なセクシーさを茶の間に広げたYUKI。作詞よりも推理小説を書くことに興味があるとか――。

――朝型人間なんですって？

有紀　ええ、朝は早いですね。くせで早くなってしまうんです。

前の日が遅くても？

有紀　うちが夜更しをしないんですよ。10時が消灯って感じで。

――そんな早く起きてどうしてるの？

有紀　みんなよく聞くんですけどね。ふつう、夜遅くやってるようなこと…何か書いたり、レコード聴いたりとかを朝やってるんです。

――それじゃ、ホントに朝型人間ね。それは何時ごろから？

有紀　いつも4時頃。冷凍イチゴを食べて私だけの時間が始まるぞって感じで。

――作詩も、そんな時に？

有紀　朝のほうがいいんです。

――ふつうは夜、暗くなってから作詩するとかが多いでしょ？

有紀　私はダメですね。でも、夢中になって書いてて、ふと目をあげると朝がしらじらと明けて……なんてカッコいいですけど。

――スッキリしてからじゃないと書けないわけね。推理小説も同じなのかしら。

有紀　いえいえ、あれはもののはずみで言ったんです。書くのが好きで、昔から書いてるんです。人に読ませたりするのが好きでしたから。

そのうち大作を書いて、人をおどろかせてみようかと…。

――それは恋愛ものとかじゃなくて推理小説がいいわけ？

有紀　ハードボイルドタッチが好きだったんですけど、女の人向きじゃないと思うので、最近はこだわらずに書いてみたいですね。

大作、期待してますよ。ところで、もうすぐ卒業でしょ。それに1月には新曲も出るそうで。今後有紀さんはどう変わって行くのかしら。

有紀　ラブポーション"愛の眉薬"ってタイトルです。聞いて楽しめるというのか、わりとおもしろい曲が入ってるんです。

――おすすめ曲は？

有紀　アルバムのタイトルの曲ですね。高校生のときに私が英語で詞を書いたものなんです。おもしろいからととりあげてもらったんです。

（えーっ、ここでマネジャー氏）本人はああいってますが、我々はA面2曲目の"ドンチューノウ"がおすすめなんです。今までにない曲ですよ。中近東風のサウンドで、今までにない曲ですよ。

おじゃま　趣味とかがずいぶん多いみたいですね。ぜんぶマスターしちゃう？

有紀　すぐやってみたくなって集中するんですけど、そのあとが……。

おじゃま　それと同じで男性のほうも、惚れっぽくてさめやすいとか？

有紀　困ったな。

――困ったところで、話を別に移しましょうか。ゲーム、テレビゲームはやったことある？

有紀　あまりやりませんよ。インベーダーのころは、高校に行ってて、よくやってたんですけどね。

――好きじゃない？

有紀　ヒマなさかりでしたから、小遣いをみんなつかったりして。今度、与作ってゲームが出たから――といってはみんなでさがしに行ったりとか。

――ずいぶん狂ってたんじゃないの。

有紀　その反動というのか、もうあきちゃったのかもしれないですね。

といいつつ、AMライフのNEWゲームのページを、いっしょうけんめいに見ていたのだから、有紀ちゃんはけっこうゲーム好きと見た。

PS　YUKIは84年、セクシーヴォイスでライブもガンバルそうだから、ゼヒゼヒ応援してね。
PSのPS　10名に色紙プレゼントもありますよ。



ナ・ゾ・はとかないで・・・の
セクシーボイス●加藤有紀ちゃん

本名　加藤有紀子
昭和36年6月23日生まれ。かに座。155-83-56-83。趣味は言葉をいじること、テニス、水泳、散歩といろいろ。クラシックピアノは4才から高校まで。高校のとき大学バンドの仲間のボーカルを。コンサート、ライブ活動を始め、58年3月21日、トリオレコードよりデビュー。慶応義塾大学経済学部在学中。現在、トリオのFMイメージガールとしても活躍中。1月21日ミニLP "LOVE POTION"をセカンドアルバムとして発売。

〜ヨ"っていってるのは、バニー・マニロウ。



ユー・ドント・ビリーヴ
日本フォノ　25RS 209
アラン・パーソンズプロジェクト。

バニーの方は新曲二曲を加えみにね"

なお、今ごろはU2はダブリン郊外のヘンリー卿のお城で曲作りをしているから、来春には4thアルバムも届くことでしょう。

それではHAPPY CHRISTMAS & NEW YEARを迎えてね
Have a good time"
Good Bye　朱美

全国のハイスコア速報

今月のハイスコア

さ〜て、年の始めのハイスコア。初夢はもうみたかな？ ぬうあに、ハイスコアを出した夢を見た。ふむ、わかるような気もするね。

ゼビウス1000万点! 登録第4弾!

阿部光宏／佐賀県
霜田和寿／鳥取
小島康一／川越市
山木敬三／兵庫県神戸市
村上吉人／熊本県熊本市
荒井隆志／長野県長野市

ドンキーコング3	15万9700点	平石彰央
マリオブラザース	28万9720点	平石彰央
スティンガー	600万0000点	平石彰央
バトルクルーザー	56万1690点	平石彰央
ハイパーオリンピック	88万3760点	岸　敦晃
フォゾン	88万3950点	矢島晴久
エキサイティングサッカー	15万4380点	西村和文
エクセリオン	24万3200点	池本拓也
マッピー	132万4560点	大塚　聡
ギャラガ	116万4450点	加藤　彰
チャンピオンベースボール	71万8400点	小川正義
女子バレーボール	11万4200点	菊田浩司
エレベーターアクション	5万2350点	和田佳也
ゼビウス	49万6500点	戸知　隆
プロサッカー	16万2970点	中沢伸一
ジッピーレース	99万9900点	吉池明芳
ディグダグ	39万3630点	鈴木久夫
ジャンピューター	13万6700点	松宮　弘
ポールポジションII		
FUJIコース	6万0020点	平石彰央
TESTコース	5万8780点	松原　宏
SUZUKAコース	4万1960点	沢口浩幸
SEA・SIDEコース	3万0110点	岩崎浩臣

● 東京／ゲームセンター「エメラルド」 11月25日調べ

エクセリオン	127万7900点	小糸光由
ドンキーコング3	101万6100点	中金直彦
ハイパーオリンピック	248万2690点	矢島晴久
ポールポジション2	5万6200点	羽山達矢
フォゾン	284万2830点	古田秀人
トロピカルエンジェル	17万2085点	古田秀人
スターウォーズ	699万6940点	田中　巧

● 東京／ナムコゲームブティック　11月25日調べ

■ゼビウス10000万点達成者大募集

「ゼビウス」で1000万点を達成したキミは、編集部まで連絡ください。今度本誌で集計して載せちゃうからさあ。

フォゾン	68万3530点	中川　剛
スターウォーズ	308万6224点	矢左茂晴
トロピカルエンジェル	14万5415点	佐々木義久
女子バレーボール	4万4200点	伊藤英二
エクセリオン	54万5300点	浜田正宏
ポールポジション2	6万2610点	中山正貴

● 札幌／プレイシティーキャロット琴似店　11月25日調べ

ゼビウス	999万9990点	小林智幸
マッピー	999万9990点	川島利文
ハイパーオリンピック	27万6380点	川島利文
アップンダウン	9万0310点	川島利文
フォゾン	28万8170点	川島利文
エクセリオン	77万8800点	川島利文
エキサイティングサッカー	8万6770点	嵐沢　淳
チャンピオンベースボール	80万7830点	鈴木正人
ドンキーコング3	59万1600点	小上修一
ジッピーレース	183万1400点	鈴木清己
センジョウ	23万4600点	浜村志郎
マリオブラザーズ	30万4820点	竹田　晃
女子バレーボール	2万6400点	渡部　信
ミスターDoVSユニコーン	25万8180点	小上修一
ゼロイゼ	28万8170点	高橋　勉

● 山形／ジャック＆ベティー　11月25日調べ

ポールポジション	6万0200点	小澤幸直
ゼビウス	329万4750点	伊藤義幸
マッピー	56万3350点	佐々木康昭
ジッピーレース	151万7000点	佐々木康昭
ギャラガ	38万2580点	若松一夫
エレベーターアクション	6万6800点	木皿裕一
パック＆パル	20万6930点	後藤　正
フォゾン	40万2590点	斉藤栄二
チャンピオンベースボール	50万0970点	今井紀直

● 宮城　ゲームフィールドキックオフ　11月25日調べ



ハイスコアラー大募集

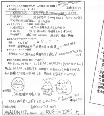
みんなあハイスコアを出したゲームがあったら、バンバン応募してくれよな！できたらキミの写真も一緒に、全国に顔を広めるチャンスだよ。

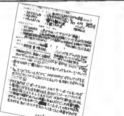
それぞれの宛先に
住所・氏名・年齢・職業・電話番号と共に——。

〔ゼビウス1000万点大募集〕
※いつ、どこのゲームセンターで達成したか、またできたら証明になるものを一緒にして、編集部ゼビウス係まで。

〔ハイスコアラー大募集〕
※ハイスコアを出したゲーム名。ハイスコア。
ハイスコアの証明になるもの。
ゲームセンター名（住所・電話も）を編集ハイスコアラー係まで。

〔キミの町のゲームセンターを、AMライフに載せちゃおうぜ！〕
※ゲームセンターの名前と電話番号を書いて、編集部情報部員係までそれぞれ送ってね。宛先は10ページを参照。





センジョウ	21万1800点	松田クン
エクセリオン	56万7900点	本田クン
アップンダウン	7万0290点	上棋クン
ハイパーオリンピック	77万2370点	石井クン
エレベーターアクション	10万4200点	石原クン
ドンキーコング3	34万1600点	岡崎クン
フロントライン	39万2300点	白井クン
プロサッカー	143万4870点	松本クン
ゼビウス	298万7030点	福島クン

●大阪/パサディナ池田店 11月25日調べ

エレベーターアクション	8万0600点	横井クン
チャンピオンベースボール	24万1280点	牧野クン
ミスターDoVSユニコーン	19万8240点	中山クン
ゼビウス	167万3740点	中山クン
センジョウ	24万9800点	牧野クン
エクセリオン	56万7300点	牧野クン
マリオブラザーズ	62万6430点	藤本クン
エキサイティングサッカー	7万8520点	泥川クン
ハイパーオリンピック	50万8710点	猪塚クン
女子バレーボール	6000点	石倉クン

●高松/ゲームセンターたまち 11月25日調べ

■キミの町のゲームセンターをAMライフに載せちゃおうぜ！

キミのよく行くゲームセンターで、ハイスコアを記録している店があったら編集部に連絡して欲しいんだ。採用したキミには情報部員として、会員証をあげちゃうんだから。とくに九州地方のキミ待ってるよ。

ギャラガ	94万0280点	宮崎クン
ハイパーオリンピック	53万0250点	加古クン
マッピー	28万8700点	寺野クン
ポールポジション	5万9750点	陣野クン

●愛知 東名遊園・ユニー太田川店 11月25日調べ

ギャラガ	313万8350点	杉村クン
マリオブラザーズ	176万4310点	杉村クン
ゼビウス	999万9990点	杉村クン
エクセリオン	67万4800点	中川クン
アップンダウン	14万4010点	中川クン
ミスターDoVSユニコーン	20万5500点	中川クン
ゼロイゼ	27万5800点	中川洋二
フォゾン	30万1330点	中川洋二
スティンガー	88万5720点	中川洋二
センジョウ	34万2300点	中川洋二
グレープロップ	40万8908点	梶本クン
ポールポジション	6万1210点	KISS
エキサイティングサッカー	11万6270点	A・F
女子バレーボール	39万6600点	田部クン
チャンピオンベースボール	67万9040点	坂崎クン
エレベーターアクション	8万7350点	日ロクン
ドンキーコング	70万0900点	黒杉クン
マッピー	55万3700点	ラウンド38
ハイパーオリンピック	59万7250点	岸 クン

● [illegible]

ドンキーコング3	19万8000点	長井郡司
アップダウン	14万5520点	長浜 浩
ゼロイゼ	9万2400点	奥出正幸
ハイパーオリンピック	88万5800点	木和田権司
ミスターDoVSユニコーン	14万9700点	竹内信吾
エクセリオン	90万4600点	梅田 晃
エキサイティングローラー	30万2600点	上川敏光
スタージャッカー	125万5814点	上村晋北
女子バレーボール	25万8000点	安技浩二
トロピカルエンジェル	5万2405点	中島浩昭

●大阪 ゲーム・ビッグプラザ 11月25日調べ

BIGプレゼント!



○ピラミッドII（T&Eソフト）4名

○砂漠のロンメル（ホビージャパン）6名

○沙理サイン色紙10名

○NG（ナムコ）10名

○笑火灰皿（王様のアイディア）10名

○ゼビウス・ポスター（ナムコ）10名



英国の戦い2名
(エボック社)



ジョウ・ポスター10名

ザ・ビッグプロレス・ポ 10名
(データイースト テクノスジャパ



AMライフ(No.13)

さて～?
新聞によりますと、今回もハガキの山・ヤマだぞ～です。

●応募はとじ込みハガキまたは官製ハガキでどうぞ。宛先など詳しくは95ページ参照。

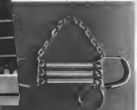


日本機動部隊2名
(エボック社)





指のエキスパンダー10名
(王様のアイディア)



加藤有紀サイン色紙10名



ザ・プロレス3名
(ツクダホビー)

パスポート(王様のアイディア)10名

王・様・の・ア・イ・デ・ィ・ア

もーいくつ寝るとお正月？ おとし王推選のアレコレ。



⬆マイクロコプター ￥700

●モーターのいらないヘリコプタ。キミの腕で高くも、スカにもなっちゃうのだ。君は何分空中遊泳！





⬅パスポート ￥380

●僕の身分証明書は、パスポート！ なんて映画に出てきそうでかっくいいけど、これ実は、メモ帳なのでした。あしからず。

プレゼント10名



⬅FMチューナー ￥8,800

●ウォークマンをもってて FMを聞きたいなんて人には必見。ウォークマンの中にカセノトポンでFMが聞けちゃう。ウォークマンはもうFMだ！



⬆チンベンダー ￥1,400

●恋人のいるキミ、片思いのキミ。こんな貯金箱彼女にプレゼントしちゃえ。うまくいったらよかったのにねえー。



⬇笑火灰皿 ￥800

○しょんべん小僧ならぬ、しょんべんブル。なんとかしこいのはタバコの火を消すのだ。おとし玉をすこしわけて、親にプレゼントをしましょうね

プレゼント10名



⬅スペースペン ￥1,600

●宇宙的なボールペン。書き味は仲々のもので、デザインもカッコイイし、学校に持っていけば人気者！

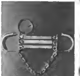


⬅セサミル ￥2,500

●はっきりいって、ゴマスリ機。年の初めに、お父さん、お母さんにプレゼント。ユーモアがわかってくれたらサイコー。

お問合せは、東京都品川区西五反田7の22の17
TOCビル3.F　王様のアイディア☎03(494)4475 宣伝

王様のアイディア



プレゼント10名

⬆指のエキスパンダー ￥550

●受験勉強の諸君！　これですこしは運動しましょう。これなら自分の部屋でらくらくトレーニング！



⬅万歩メーター ￥2,200

●キミは一日なんぽ？ なんていってもわからないよね。でも、これをつけとくだけで、一日の歩数がわかっちゃう。肥満の人にもいいそうだ。

なんでも法律相談

●答える人　弁護士高橋ゼンセイ

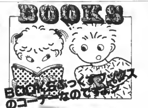
友人の暴力行為の目撃者の私は？

■質問■

友人が、先日私とスナックで飲んでいるところで、客に言いがかりをつけられ、客を殴打してしまい、一週間のケガをさせてしまいました。スナックのママの通報により、警察官が来て友人は逮捕され、現在警察に拘留されています。友人が客にケガをさせたことは悪いことだと思いますが、最初に手を出したのは友人ではなく、客の方ですので、客も逮捕されるべきと思いますが、どうして逮捕されないのでしょうか。又、私も目撃者として警察署より出頭を求められていますが、出頭をした場合、どのような処罰を受けることになるのでしょうか。友人のこれからの刑事手続についても簡単にお教えて下さい。

■解答■

①友人の罪は、刑法第204条の傷害にあたります。この罪は、10年以下の懲役又は、10万円以下の罰金に処せられます。確かに、客の行為も刑法第208条の暴行罪にあたり、本来であれば2年以下の懲役もしくは10万円以下の罰金又は、拘留に処せられることになります。しかし実際には、暴行よりも傷害の方が罪が重いため、警察官は友人を逮捕したわけです。片手落ちの処



関係あるのかないのか全くよくわからない読書のおすすめ

はじめてさわるMSXパソコン

マール社　九八〇円

パソコンメーカー以外の電器メーカーなどからも続々と発売され始めたMSX仕様のパソコン。

ホームコンピュータ時代の到来にそなえて、MSXぐらいはマスターしておこうではないか。というわけでこの一冊。何も難しい説明はなし。



ともかく、MSXを前にしてページを開いてみる価値はある九八〇円だ。



絵でわかる初歩のマイコン百科

新井克彦／こしあきお
新星出版社　一〇〇〇円

マイコン・パソコンに関する127の項目が、イラスト入りで説明してあり、ナイコン族にもわかりやすい。

マイコンとは何かでは、知っておくとマイコン博士と尊敬されそうな話題のネタが。もう少しレベルアップ・バージョンアップがしたくなったら、マイコンの使い方・使われ方で知識を仕入れよう。

あとは、実操作にかかる前に／操作テクニックバラエティ／マイコンの仕組み、と続き、巻末の基本用語の一覧はパソコンとは切ってもきれない座右の書の趣き。

読むより、そばに置いて、必要なときにひっぱり出す辞書的な使い方がいい？



5000万円宝くじを当てる26の方法

三宅幹雄著
講談社　八五〇円

おとーさん、おかーさんが泣いて喜ぶ、宝くじの当て方が一冊の中に26も収めてある。

著者自身も百万円を当てた経歴の持ち主なので、説得力は大きい。

買い方の損と得／基礎知識／売り場選び／当ったときの心得などすぐに役立つ実用書。

編集部でも、数人が秘密のうちに読破。そのうちに5000万円当てる部員が出る可能性も。そしたら……ウシシシシ。





AMライフ情報局

コンピュータクイズ頭の体操 第一回クイズトーナメント全国大会はにぎやかに催された。

ゲームセンターの店頭などでおなじみのコンピュータクイズ頭の体操にちなんで、第一回のクイズトーナメントが、去る十一月二十三日に、新宿住友ビルの四十七階で開催された。

参加者は全国から集まった〝ものしり博士号〟取得登録の百五〇名。どの顔も博士号取得者らしく自信満々。

ホノルルクラブ出題の、かなりの難問をクリアして、決勝へ進出したのは、十四才を筆頭に六名。

優勝は埼玉の落合さん。ハワイ旅行を獲得して大喜び。（ちなみに、最年少十一才、最年長四十六才、女性六名が参加。司会にはTBSの小島一慶さん）



理と思われそうですが友人の罪について、どのような処理をするかを考えるにあたり、被害者の態度も充分に考慮されるはずです。

②目撃者として、ケンカの状況を証言することは、基本的に国民の義務であると考えられる以上、仕事上の支障がない限り協力をすべきと思われます。あなたとしては、友人を逮捕したことは片手落ちであり、警察署に協力をしたくないとの気持ちからでしょうが、すでに説明したとおり、片手落ちと断定することは必ずしも言い切れないと思います。しかし、出頭を拒否したとしても、あなたが不利益な取り扱いを受けることはありません。但し、あなたが重要な参考人であるとすれば、裁判所の出頭命令が出され、場合によっては強制的に証人調べを受けることになります。友人のためにも、一日も早く警察署に出頭して真実を説明することが大切なことと思われます。

③友人が裁判にかけられた場合には、資力がない場合に国選弁護人が付けられ、弁護人が友人のために、弁護活動をしてくれますが、本件の場合、友人に前科がない場合、被害者と示談が成立するのであれば、罰金又は起訴猶予という軽い処分で済むこともあり得ますので、友人としてやるべきことは、私選弁護人を依頼して早く被害者の示談をもらう様に努力することです。

ナムコファンとしてはコピーゲームを許せん。

先日友人と自転車でとなり町まで行ったんです。そして、ある某デパートのゲームコーナーへ行ってみると、ほとんどといっていいほどコピーだらけでした。

ゼビウスのコピーの「バトルズ」というのがあり、やってみると内容はほとんどゼビウスでした。違うといえば、敵の地上物や、自機の爆発音でした。あと、レバーとボタンが横についていて、とてもやりにくいんです。ザッパーを連続でうつと、手がつかれるし。

この「バトルズ」にはナムコのネームが入っていないんです。もうひとつある駄菓子屋に行ってみると、ゼビウスがあり、五十円でした。やったー!と思ったんですが、よーくみてみるとナムコのネームがどこにも入っていず、代りになんと「ワトソン」と入っていて、「ウエダ」という会社のライセンス? がはっていたんです。しかも説明書が「バトルズ」と同じで、内容も「バトルズ」と同じでした。レバーとボタンも横についていてやってみると、画面の右はじにへんな線が数本入っていました。

ぼくは、こんなコピー機を絶対になくなってほしいと思います。他にもコピー機をなくしてほしいと思っている人は沢山いると思います。新潟県/田中伸彦

FROMナムコ・ライフ

僕達は、今度ナムコだけの同好会を設立します。

ナムコを愛し、ナムコのゲームを愛する方々、ナムコの輪をみんなで世界に広げませんか。

「ナムコ、ワールド」では、ナムコの新・旧ゲームの紹介、株式会社ナムコの実態などをおしらせします。

他にも、得点偏差値、キャラクター・ベスト10など。他社との「ここが違う!」をしてみたりします。

また、会員に限定販売「ザ・ゼビウス・サウンド」や、「ザ・エクサイティング・ボールボジション」などを企画しております。

TAMPAに負けないような、アミューズメントマシン同好会をつくりたいと思います。

我々の会「ナムコ・ライフ」はあなたの葉書をまってます。

封筒に六十円切手五枚を同封し〒八〇七 福岡県遠賀郡水巻町頃末一一〇四～二 清川方「ナムコ・ライフ」宛へ送ってください。

着きしだい直ちに、入会方法の用紙を送ります。

タイトー、ロボット造りにも進出!!

ゲームのタイトーが、ロボット造りを始めた——といっても産業用ではなく、ナムコのような展示用のロボットでもない。

観客参加のイベント〝タイトー・ロボット・フェスティバル〟用として開発されたものだ。

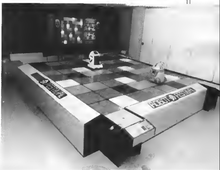
観客が小型ロボットを操作して、ゲームや踊り、競技をさせるという参加型は今までにないもの。

「特別に料金を取ったり、常設のゲームコーナーとすることは全く考えていません」

と、イベントの目玉としてロボット君に登場してもらおうということなのだ。

初お目見えは、去る十一月二十八日、忠実屋上尾店のメルヘンランド。企業PRと、業界のイメージアップを目的としてデビューした。

プログラムロボット、スピードロボット、ホストロボット、字書きロボット、ダンスロボットの五種類が観客の相手をするわけだ。



(詳細は次号にて)

▼NAO(日本アミューズメント・オペレーター協会)だより

■コピー機対策■

昨年十二月、プログラムに関する著作権が確立されてからは、作りにくくなって来ているためか、最近は減って来ています。

メーカー自身でも、コピー機を作っている会社を捜し、コピーメーカーを訴えることをしているという。

NAOでは、個々のそういう作業をなくすため、法律上の文章化を進めており、たぶん一月か二月にはできるそうです。

■ギャンブル機対策■

ギャンブルマシンに対して、NAOでは通報制度を採用しています。

ギャンブルマシンに関する情報を、メーカーやNAOに通報してもらい、警察へ届けるという方法で、かなりの効果をあげているのです。

現在では、規模がかなり小さく、表には出て来なくなっているということです。

ギャンブルマシンは、どのようなことがあっても見逃さないようにしましょう。

■青少年の非行化防止■

NAOの会員に呼びかけ、外からの見通しをよくすることに心がけています。

また、将来的には禁煙も考えています。

ゲームセンターでの青少年の喫煙、集まり、脅しなどを見つけたら、店員に届けて止めてもらうようにしましょう。

最近、中学校でゲーム場への立入りを禁止しているケースが多いようですが、中学生は地元を離れて他所でゲームをするようになって来ているのが実情です。

ゲームセンターへの出入り禁止がマイナスの型で出ているい い例でしょう。

しかし、昔ほど遊び場に恵ま

コピー追放への第一歩

Tampa 原始人

①コピーは二種類ある。

一つは許諾コピーといわれ、ゲームを企画した会社から許可を受けてコピーしたものです。

もう一つは、許諾をうけないでコピーされた、悪いものがある（こちらを追放したい）。

②コピーかどうかを見分ける。

それでは、コピーを見分ける方法をみなさんに学んでもらいましょう。

コピーを見分ける方法のひとつには、画面にでてくるゲーム名を見て見分ける方法。例えばポールポジションのコピーはトップポジション、またはトップレーサーなどのタイトルが画面に出てくるので、ほとんど見分けがつく。

しかし、中にはフルコピーといって、ゲーム名を変えずに、そのままコピーされるものもある（これはたちがわるい）。これでは見分けがつかなくなる。

でも、まだ方法はある。それは許諾シールが、横のインストラクション・カードに貼ってあるかどうかです。

これが貼ってあるのはコピーではありません。

これでみなさんも、コピーかどうかを見分けることができるようになったと思います。

けれど、見分けるだけでは、コピー機を追放することはできません。みなさんの協力が必要となるのです。

見分け方をもとにして、みなさんはコピーをやらないようにすればいいのです。

しかし、わがTAWPAからは『コピーをするな！』とはいえない。

だから我々は、ひとりでも多くのみなさんに、この意見を聞いてもらって、コピーをしないようにしてもらえばうれしいのです。

こうしてコピー機でプレイをしなければ、コピーゲームの売り上げは下がり、自然にコピー機を扱うオペレーターが減り、最終的にはコピー機を作る会社がなくなるのです。

これでコピーは市場に出回らないようになるのです。

コピーを出回わらないようにしたいという人の輪を、全国に広げましょう。

みなさんひとりひとりの、ちょっとした心がけでコピーは追放できるのです。

これまでに書いたことは、プレイヤーのみなさんにお願いすることなのです。

'84 NAOエキスポへ優待

AMライフも出展するよーン

来たる2月14日から15日まで、東京・新宿副都心のNSビルBホールで開催される、'84NAOエキスポに、AMライフも、小さいながら展示ブースを獲得しました。

NEWゲームを、入場料さえ払えば（大人千円）めいっぱいプレイできる（二日間有効）ので、ゲーム好きにはこたえられないイベントです。

AMライフでは、読者の皆さんのため、優待券（五百円）を用意しています。エキスポ当日受付のわきに、AMライフの係がいますので申し出てください。

多数のご来場をお待ちしています。

れているわけではないので、やみくもに禁止せずに、適切な指導をする方針だということです。

自閉症の問題も出て来ているそうです。

学校からはゲームセンターへの出入り禁示が出されていて、家庭では悪いところだという観念を持っているので、ゲームを楽しんでも、そのことを誰にも話せない、そして、ついには自閉症となってしまうというわけです。これに関しては、心理学者も認めているのです。

ゲームセンターが非行問題と結びつけられてからまだ十年。NAOでも、指導の方法がわかってきたところ。これから、適切な指導がゲームセンターに出せるのだそうです。

（NAO常務理事、宮原 久さんへのインタビューより構成）

●なお、NAOでは、ユーザーからの意見、質問等を受けています。☎〇三―四〇七―八七一一―一二へどうぞ。

LETTERS

♥おたよりコーナー



●コピー機のみわけ方。

説明書に、オリジナル証か、ライセンス証があるか。ライセンス証はオリジナルメーカーが発行する。だから安心。

説明書や画面にメーカー名があるか。特にタイトル画面に、著作権表示©がなければアウト。

画面や音が気味悪い。コピー機を作る会社は、コピーを作る技術があるだけで、ゲームの何たるかも全くわかってない。だから画面に気を使わない。



神奈川県／井坂正洋



大阪府／J、X、トリッキー

●見た人も多いかと思うが、某マイコン誌十一月号に新たな未確認隠れキャラが四種類も存在するというのだ。

それによると「森の手前のボザログラム」をある決まった順序で撃ち、森の中に隠れレーダーを発見。撃つとタランチュラと呼ばれるクモ状キャラが出現糸を吹きつける。

それにひっかからずに進むと、今度はアンドア・ジェネシスの小型版が現われ、そして敵の惑星ゼビウスがその姿を現わし、ついに事態は終局へ向う。

岩城市／津田明良

♥聞いてやっておくんなさい。



足立区／石川 勉

●聞いてやってください。実は新潟には、大変恐しい突発性非尋常症候郡にかかったゼビウスが四台もあります。一台はA店においてあるやつで、いきなり画面が金色っぽくなり、ソルバウルも茶色っぽくなります。二台めは、D店においてあるやつで、三七八万点を過えたころ、いきなりソルバルウが二五六台たまったときと同じ現像がおきます。

この病気の元凶はまだわかりませんが、共通点は、ジッピーレース、ギャラガがあること。しかもゼビウスの近くにです。もしかしたら、ゼビウス、ジッピーレース、ギャラガは食べあわせとか、ゼビウス、ギャラガの不倫の恋にジッピーレースがじゃまをしているのでは。

いずれにせよ、このゼビウスの病気が流行したらえらいことです。伝染病かもしれません。日本中にうつったらどうします。

新潟県／鈴木雅博

●渋谷や新宿などのゲームセンターへたまに行くと、多種多様のゲームがならべてある。さて、あいている台をさがしてやろうとして座わると、なんと類似品。こんな腹の立つことはない。知らずにやるとレバーは動かない。ボタンはもとに戻らないで、結局すぐ終ってしまう。

どうしてこんなたくさんの類以品がでまわっているのだろう？僕の知っているかぎりでは、マリオ、ポールポジション、ミスターDO、チャンピオン・ベースボール、ゼビウス、ディグダグ。もっとありますが数えればきりがないほど、それもむずかしくて、画面ができたない。

神奈川県／阿部至晃



埼玉県／藤井 実

♥腹の虫がムズムズ

●ジャレコのエクセリオンはちょっときたない。それは、継続レバーが思うように動かないからです。

何回かやったことがあるけど四万か五万点ぐらいしかいかないのです。

新宿区／高橋博志

●ぼくは怒ってます。こらっ！十一月十四日、阪急石橋駅周辺のオール五十円のゲームセンター、「ブルドック」で、変造五円玉でハイパーオリンピックをやった。中学生の四人組！おまえらそれでも人間か！オリンピックはあくまでスポーツマンシップにのっとり、正々堂々とプレイすべきなのに、こんなアンフェアーなことをやってもいいのか！

大阪府／久山浩樹

●今年四月札幌に来て以来、市内のあちこっちのゲームセンターを巡って感じたことなんですが、必ずしも全てが善良なわけではないというのが現状です。とりわけ憤慨していることとしては、(1)コピー機、(2)レバーが純正でないもの、(3)わざと改造して難しくしてあるもの。などなどが、平気で氾濫しているという事実があげられるのです。

札幌市／山崎 拓

●こないだぼくが大都会東京に行って、ぼくの住んでいる地方にないビデオゲームをやろうとして行った。そして池袋にある「パック&バル」があったのでさっそくやろうと思い、百円玉をおもいきり投入したのだべ、一瞬レッドワンになったけど、とつぜんクレジットゼロになってしまい、もう百円入れてもだめでした。もう東京でゲームはやらんぞ。

静岡県／鈴木勝)



山形県／阿部 潤

●ぼくは札幌にすむ高校二年生です。今年の修学旅行で熊本に行った時のお話。自由行動があり、暇つぶしに近くのゲームセンターに入って、テーブルゲームを見たのです。

そしたらなんと、コピーだらけのところ。ゼビウスはゼビオス、マリオはマサオ・ジャンプ、ポールポジションは、トップレーサー。というぐわいです。熊本のみなさん。こういうところではやらないように。 熊

♥売ります買います

●ナムコのビデオステッカーを全種類ゆずってください。ミスターDOVSユニコーンのポスター五百円までなら買います。

〒八七一

大分県中津市下宮永二丁目

恵塚哲也

●ナムコのNG一・二号。ゼビ



FROM*EDITORS

読者のみなしゃまへ おねげーしますだよ

スタッフ一同



はがき

がとじこみになっています。それぞれに、いろーんなことを書いて送ってね！

1プレゼント
第一希望をとじこみのものに書き、他にほしいものはふつうのはがきに書いてもOKだよ。応募者が多すぎて、抽選するほうも大変だけど、はがきの多いのはうれしいね。

2らくがき&いいたい放題
ウラがまっ白なとじこみはがきは、イラストやファンレター、スタッフへの激励などにジャンジャン使ってね。イラストは情報ランドにどんどん載っけちゃうんだから。

3アンケート
編集部に届いたアンケートはがきの中から、無作為に100人を選んで集計し、100人アンケートとして発表。なかなか参考になると、メーカーにも喜ばれとります、ハイ。

4定期購読
〝本屋さんを見たけど、本誌が見当らなかった〟とか〝買いそびれてしまう〟なんて読者には定期購読をおススメ。6ヵ月と1年の2種類があるから、おこづかいの予算内で申込んでね。

おたより

おくれのコーナーへ、ビシバシッと熱い熱いメッセージをおくれませ。

このコーナーは、ごっちゃんこのコーナー。今月のギャグ／ドジ話／ハラタチ話／文通したいよお／売ります買います／譲ります……となんでもけっこう。よりジュージツしたページにしたいんですねん。どーか、どくしゃのみなしゃま、おたよりおくれっ！

宛先はまちがいのないよーにたのむよっ！

とじこみはがき以外での郵便物は、必ず、〒162東京都新宿区下宮北町15の924アミューズメントライフと書き、それぞれの係の宛先を記入して送ってよっ。なお、13号の応募やアンケートのはがきは、1月25日の消印のあるものまでを有効とします。そこんとこよろしくっ！

PRESENTS

読者プレゼント(第11号)当選者発表



■TOY&HOBBY
サスライガーバトレインC-3(3名)／タカトクトイス
淀川区・後藤勝　港区・渡部洋一　豊島区・村上修一
TVボーイ(1名)／学研
箕面市・村木義夫
ぴゅう太Jr(2名)／トミー
旭川市・久保和司　川口市・東道泰

■王様のアイディア
カセパン(10名)
別府市・後藤博　松山市・中川俊一　横浜市・松本雅弘　月南市・川俣泰仁　一宮市・磯村道生　他5名

合金デカタイヤ(20名)
鯖江市・矢野達也　別府市・工藤和幸　仲多度郡・大越康司　名古屋市・鈴木敦　江東区・飯田正夫　他15名
立体ジグソーアダムアップル(3名)
葛飾区・竜瀬正、所沢市・吉野明　京都市・小池唯一

■SENJYOリーフレットとオリジナルビニール袋(10名)／テーカン
宝塚市・山口哲史　新潟県・馬場正仁　新城市・定盛史和　新宿区・吉井健二　他6名

■おしゃべりまちゃの本(15名)／ロジテック
飯能市・板本晃　加須市・石田一朋　港区・小林隆義　八千代市・藤田秀之　松江市・勝部学　他10名

■おしゃべりまちゃのTシャツ(5名)／ロジテック
福山県・甲斐田澄宏　岐阜市・宮部寿保、港区・竹田進　奈良市・中村浩　新宿区・小島和夫

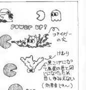
■ウルトラクイズTシャツ(5名)／タイトー
藤沢市・神永行弘　盛岡市・高橋肇　杉並区・篠泰樹　川口市・倉本丸一　三鷹市・関本浩一

■ルミクラフト〝ピーコック〟(5名)／ヨネザワ
岐阜県・岡野文彦　所沢市・高地裕史　函館市・横山直樹、新宿区・草原利文、奈良市・井口直人

■ハイパーオリンピックポスターステッカー付(10名)／コナミ
岐阜市・広瀬健一　堺市・伊藤善則　岡山県・後藤保　足立区・鈴木敏裕　岡山県・戸田勝弘、他5名

■富士急ハイランド入園券(15組30名)／富士急
板橋区・牧田広利、岡山県・石井伸幸　長野市・岩崎賢太郎、鎌ケ谷市・松崎高弘　千葉市・斉藤昭生　郡山市・也田英一、江東区・田島稔　越谷市・佐藤武雄　他22名

ウスの本。ポールポジションの豆本をぼくに売ってください。
〒989-12三宮城県亘理郡亘理町逢隈田沢字鈴木
渡辺圭一



From Editors

編集後記

●今月も再び立腹話／わが部下の唯一のドジオくんにささげるこのひとこと——どーか2度手間3度手間となる仕事だけはせんといてえ——。もろ今月はこのことばが何回でたことやら。ウウウッそのためにオレはまたも頭髪が〜っ。どうか読者諸君、再びムラヤマ選手にシッタゲキレイ（わざとカナで書くもんね）の手紙を送っておくれ。——おじさんは、今日も悩んでいるんだぞお。どうやったら徹夜から解放されるかと。といいつつ、寝正月を迎えることにしよう。がハハ、酒が浴びれるぞおっ。　タケムラ

●今月は、新年号と平行して14号も進行してるので、ワタシとしてはシンドイ毎日の連続でした。あとは、正月休みに何をしようかと考えてる毎日。ちょっと休みが少ないので海外旅行は無理だしね。どっか温泉旅行でもしようかしら。　カズヨ

●巻頭ページの撮影を依頼しているカメラマン氏が、スケジュールの都合がつかなくって、急きょオレに出番がまわってきた。沙理ちゃんがファインダーの中で妃精のように見えたりして、ちょっとピントが合わせにくくなって来たけれど、やっぱ巻頭カラーの撮影はいいよ。おーいしゅうちょう、じゃなかったへんしゅうちょう、おねげーしますだ。　ヒロキ

●巷で話題のハイパーオリンピック。しっかしあれは1ゲームもやれば、腕はクタクタ、指はガタガタでパワーがゼロになりますよボクちゃんなんか。だからかどうか知らないけれど、ハイパーフリークたちは、いろいろ考えますね道具を。まあ一般的なのが、コインでコスルってな方法だけど、ピンポン玉や定規に厚紙、果ては電気カミソリに倫治クンのように専用の道具まで作ってきちゃうんだから、もう感心しちゃいますよ。あっそうそう2月にハイパーオリンピックの全国大会がコナミの本社であるんだけど、腕に自信のある方（本選は道具の使用禁止）AMライフ代表として参加しない？　連絡待ってるよ。　カズオ

●ウ〜ン。またヒゲの編集長におこられてしまった。なぜって？　誤字が多いということっちゃ。編集部の中でも誤字の村山なんて、有名人になりつつあるのじゃ。これはいかん、どうにかせねばと思い、汚名をはらそうとマジに仕事をやっているのですよ。一年近く字を書かないと、もうすっかし頭の中がタコなのだ。とタコは語った／　読者のみなさ〜ん。心ある人は編集部村山まで、中学校入試の漢字実戦問題集を送ってくなんしょ。　ヨンアキ

●完全に冬がきちゃいましたね。こういう季節は、あったかーい部屋で、コタツにでも入って、大好きな本と、菓子類で、ブタとお友達になりたいですねー。そんな時の本の中にはもちろんAMライフが入っているはずですが……。と、いう毎日を送りたいけど、実際は仕事に埋ずもれる、ワタシでした。　クミ

Next

次号予告

AMライフ、おつぎは1月20日発売！

立体特集／戦闘ゲーム大集合＝攻略法からエピソードまで■NEW-GAME-SCREEN■おれっちの攻略法＝マッピーその2■TOY&HOBBY■MSXソフト紹介■ゲーム大好き人間登場＝わが街のゲーマー■あんずのおもしろレポート＝うる星あんず■おもしろ情報ランド……まいどおなじみの楽しい情報が満載だい！

AMライフは、全国書店及びマイコンショップ、ゲームセンターでお買求めください。

AM LIFE NO.13 通巻第12号

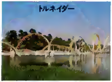
定価　550円
発行　昭和59年1月1日
編集人／発行人　竹村 潤
発行所　株式会社 アミューズメントライフ
〒162 東京都新宿区下宮比町15-924 ☎03-267-3235(代)

発売所　株式会社 東京経済
〒162 東京都新宿区下宮比町15 ☎03-267-7651(代)
製版所　株式会社 技術プリント
アートディレクション／川上晴代
Ⓒアミューズメントライフ1984　断りなく複製及び転載することを禁します。





よみうりランド、小田急御殿場ファミリーランド


東武動物公園札幌子供の国


奈良あやめ池遊園

ゆうえんちの トーゴ
東洋娯楽機株式会社
●お問い合わせ
03(718)6521
営業部
東京都目黒区八雲1-5-7 東娯ビル

アミューズメントライフ 昭和59年1月1日発行（通巻12号）
編集人 発行人 竹村 潤 発行／アミューズメントライフ 〒162 東京都新宿区下宮比町15 電話03（267）3235（代表）



YOU CAN DO MAGIC

Swing-top makes us feel thirties
at any time. As if you were hero of movie—
it is just magic.

HAVARD
本　　社　東京都千代田区岩本町2 11 5早川トナカイビル ☎03 863 3011㈹〒101
大阪営業所　大阪市東区博労町2 41中博ビル ☎(06)261 3214㈹〒541
●総合カタログをご希望の方は本社までハガキでお申し込みください。

写真、左より／シャツ・参考商品、パンツ¥5,800　中／ジャンパー・参考商品、パンツ¥4,900　右／ジャンパー¥4,900、パンツ¥2,900

8012—5276　定価550円